EXKLUZÍV: **HAEGEMONIA** SZUPERCD - JÁTSZHATÓ DEMÓVAL

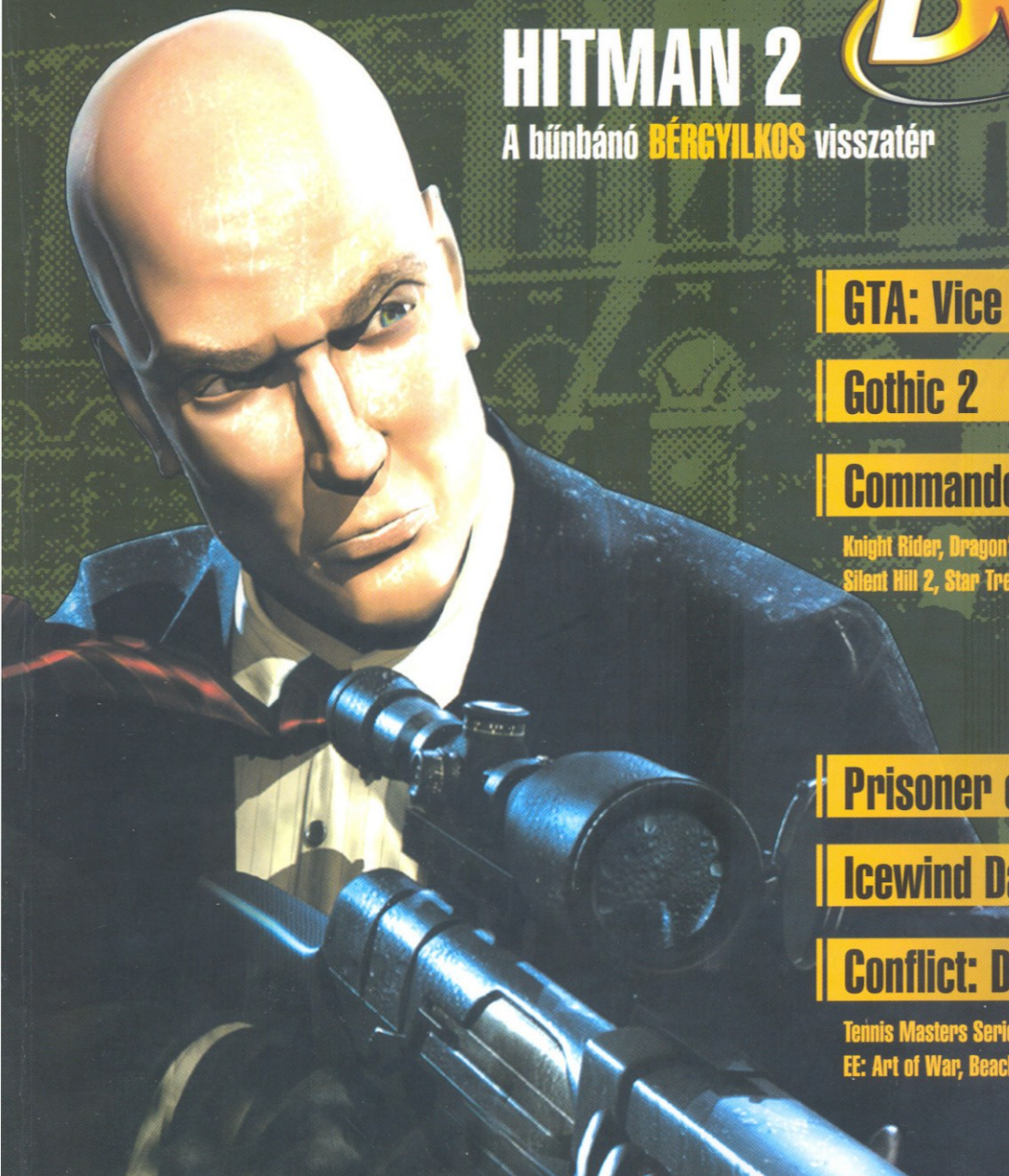
PC GAMES

PC-S JÁTÉKMAGAZIN - 2002/11 - 1996 FT

DVD

HITMAN 2

A bűnbánó **BÉRGYILKOS** visszatér



BEMUTATJUK

- GTA: Vice City
- Gothic 2
- Commandos 3

Knight Rider, Dragon's Lair 3D, K.Hawk, Knightshift, Silent Hill 2, Star Trek: Elite Force 2, Fatherdale...

LETESZTELTÜK

- Prisoner of War
- Icewind Dale 2
- Conflict: Desert Storm

Tennis Masters Series 2003, Divine Divinity, EE: Art of War, Beach Life, Largo Winch...

KIFAGGATTUK: Exkluzív interjú a **Tomb Raider: AoD** készítőivel
SZÉTNYÚZTUK: Középkategóriás **Joy-ok és kormányok** tesztje

9 771587 512118 00211

PC.GAMES

egy PC.GAMES lap gondolataiból...

Itt álmodozom a raktárban,
a szabadságról,
egy izgalmas utazásról – ami hozzád vezet.

Azért mert egy kicsit régebbi vagyok,
még nekem is vannak értékeim, lehet,
hogy pont olyat tudok neked nyújtani,
amit már hónapok óta keresel.

Egy igazi otthonra vágyom,
egy rendetlen fiúszobára,
ahol a zene mellett hallom a PC zúgását,
s én ott heverek az íróasztalon,
egy tábla csoki és a matek füzet között.
A „gazdám" már sokszor átlapozott,
ismeri minden oldalam,
s ha a barátai feljönnek hozzá játszani,
akkor büszkén mutat engem,
s a többi srác kézről kézre ad,
utána pedig feltesz az ágya feletti polcra,
ahol a többi PC.GAMES-szel,
egy igazi sorozatot alkotnánk.

Ha szükséged van rám,
akkor csak annyit kell tenned, hogy

Írsz a 1325 Bp., Pf.: 315 címre
Telefonálsz a (1) 230-4832 számra
Vagy e-mailt írsz a level@pc.games.hu -ra

a sokoldalú PC-s játékmagazin

minden hónapban csak

998 Ft-ért!

Régebbi számaink

PC.GAMES
2001/1-2-3 200 Ft/db

2002/1-2-3 300 Ft/db

2002/4-5-6-7 500 Ft/db

PC.GAMES DVD
2002/1-2-3 800 Ft/db

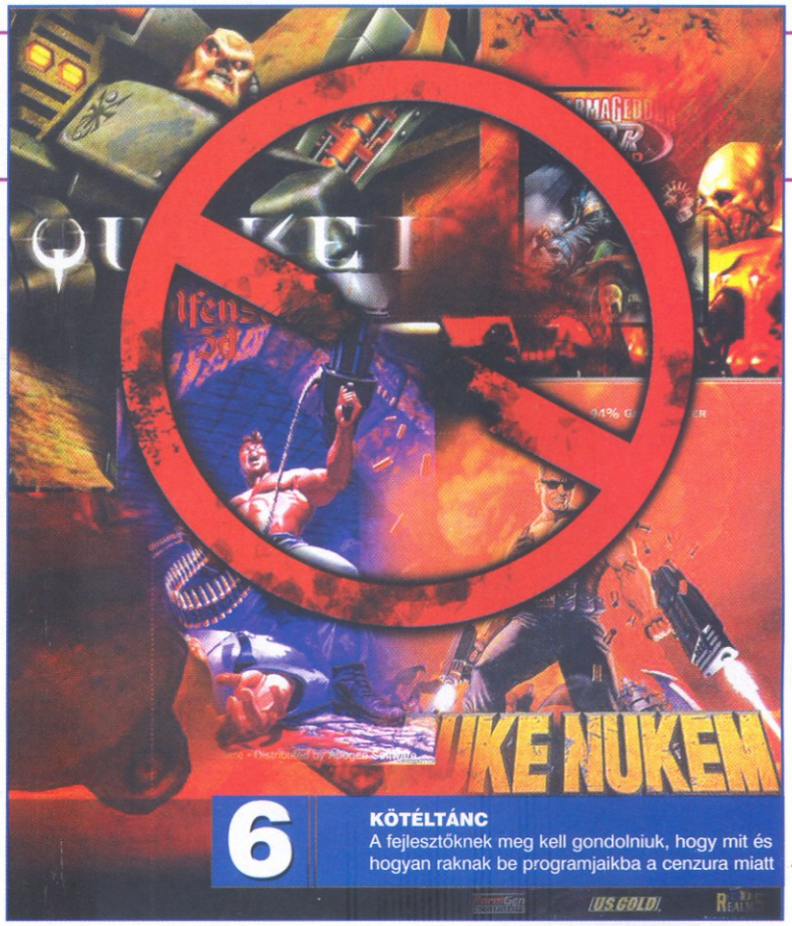
2002/4-5-6-7 1200 Ft/db

Sziasztok!

Eltelt ismét egy hónap az évből, belátható közelségbe került a nagy bejgli evések időszaka, a karácsonyi ajándékdömpingről már nem is beszélve. Mi azonban már „jól laktunk", köszönhetően nektek, hiszen a hozzánk eljuttatott vélemények nagyon kedvezőek voltak a megújult PC.GAMES-ről. A designváltás és a külalakformálás jól sikeredett, mi persze találtunk benne még javítandó dolgokat, de ez így van rendjén, egy lap kinézete és szerkezete sohasem lehet végleges. Köszönjük a bátorításokat és a további ötleteket, nagyon jól esett a figyelmetek.

Havi témáinkra térve, bizonyára örömötökre szolgált a Haegemonia Szuper CD, igyekeztük jól körüljárni a témát és bemutatni a DR csillagközi eposzának legújabb állomását. Szerintünk olyan kulisszatitkokról lebbentettük fel a fátylat, melyekről eddig nem hallottatok. Hasonlóképpen izgalmasnak ígérkezett, hogy hazánkban először a mi kezeinkben landolt a Hitman második részének korongja. A kopasz bérgyilkos kalandjait firtató cikkben sok mindenre fény derül, olvassátok el gyorsan. Kiemelt témánkban egy kicsit komolyabb területekre evezünk a cenzúra és a játék kitiltások elemzésével, de sajnos a Görögországban történtek nagyon is szomorú aktualitást adtak cikkünknek. Jó szórakozást kívánunk lapunkhoz, olvassatok bele az új PC.GAMES-be.

a szerkesztők



PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

23 | STAR TREK ELITE FORCE 2
24 | DRAGON'S LAIR 3D

26 | GTA: VICE CITY
28 | KNIGHT RIDER
30 | K.HAWK SURVIVAL INSTICT
32 | CONFLICT: DESERT STORM
34 | HITMAN 2: SILENT ASSASIN
38 | PRISONER OF WAR
40 | BANDITS PHOENIX RISING
41 | SNIPER: PATH OF VENGEANCE

STRATÉGIA

43 | COMMANDOS III
44 | HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON
46 | KNIGHT SHIFT
48 | EMPIRE EARTH: ART OF CONQUEST

49 | MOONBASE COMMANDER
50 | BEACH LIFE
52 | FRONTLINE ATTACK
54 | EARTH 2150: LOST SOULS
56 | AGE OF SAIL 2: PRIVATEER'S BOUNTY

KALAND / RPG

59 | FATHERDALE
60 | SILENT HILL 2

61 | ARCHANGEL
62 | GOTHIC II

64 | DIVINE DIVINITY
66 | LARGO WINCH
68 | ICEWIND DALE II

SZIM / SPORT

73 | EVOLUTION SNOCROSS
74 | RALLISPORT CHALLENGE

75 | SEASON TICKET FOOTBALL 2003
76 | TENNIS MASTERS SERIES 2003

78 | VADÁSZÓS PROGRAMOK

56 **AGE OF SAIL 2: PRIVATEER'S BOUNTY**
Immáron másodszor kalandozhatunk a veszélyes tengereken a program segítségével.

87 **JÁTÉKVEZÉRLŐK TESZTJE**
Kezünkbe kaparintottunk egy csomó joy-t és kormányt, tapasztalatainkat megosztjuk veletek

34 **HITMAN 2: SILENT ASSASIN**
A Bérgyilkos, ki leszámolna múltjával... de ebben a szakmában nem egyszerű nyugdíjba menni.

68 **ICEWIND DALE 2**
Gigantikus review és végigjátszás érkezik a programról, tessék jól megkapaszkodni...

2002 OKTÓBER

HARDWARE

80 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
81 | GERICOM WEBSHOCK PER4MANCE

82 | HARDWARE NEWS

84 | PIACI KÖRKÉP
87 | JÁTÉKVEZÉRLŐK TESZTJE
92 | TUNING
93 | UTILS

EGYÉB

94 | WORLD OF BILLY
95 | AXY SNAKE

96 | NETES JÁTÉKOK
97 | ANARCHY ONLINE
98 | DVD TARTALOM
99 | VÉGIGJÁTSZÁS: ICEWIND DALE 2
107 | WEB
109 | CHEAT
110 | HELP
112 | LEVELEZÉS
112 | HU-MOR-ZSÁK
114 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

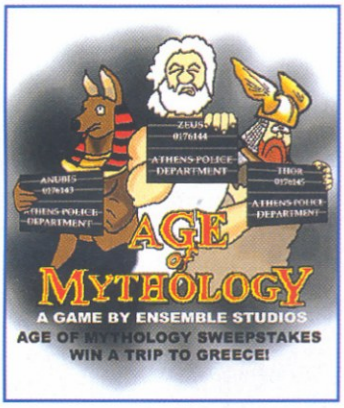
E havi DVD mellékletünk is követi az eddigi időszak koncepcióját: egy halom nagy durranást pufogtatunk el kegyeitek elnyerése végett, hogy aztán az apróbb, igencsak hasznos anyagokkal kényeztessünk titeket a végtelenségig...

Először is ugye, itt van a jövő hónapban megjelenő **Haegemonia** – melyet szorgos magyar kezek forrasztottak össze másfél év kemény munkájával – az exkluzív összeállításunkból most azt tudhatjátok meg: hogyan is zajlik egy játékfejlesztés, végigkérdeztük a project összes nagyobb résztvevőjét, így egy majdnem egy órás videóinterjút kaptatok végeredményül ;) Aztán ott lohol a nyakában 2 másik kulisszatitkokat leleplező videónk – melyeket elsőként, és egyetlenként mutatunk be Nektek Magyarországon: 8, illetve 3 perces időtartamban nyilatkoznak a **Need for Speed: Hot Pursuit 2** és a **Tomb Raider: The Angel of Darkness** készítői. Persze gondoltunk a kevésbé játékos társadalomra is: több, mint egy tucatnyi apró, és közepesen apró felhasználói program, köztük a frissen debütált XP javítópackkal, 4 újabb játékmagyarosítással, képernyővédőkkel, DVD-s lejátszó szoftverekkel, keresztrejtvény-készítő programokkal – egyszóval mindennel, amivel csak lehet (s a lista még közel sem teljes – tessék végigbogarászni a részletes DVD tartalmat, plusz a korongot rejtett érdekességek után kutatva).

Ehhez, és a magazinhoz kellemes időtöltést kívánunk.

KÖTÉLTÁNC

2002. július 30-án Görögországban betiltották az elektronikus játékokat. Ez az intézkedés késztetett minket arra, hogy kicsit körbejárjuk a játékok körüli huzavonákat, a betiltásokat, cenzúrákat, botrányokat.



Az Istenek háborognak. Kezdjük a sort hellén barátaink intézkedésével. A görög parlament által megszavazott és a köztársasági elnök által aláírt 3037-es „Gaming Prohibition" törvény megtiltotta minden, egy ember erejével működésbe hozható és/vagy elektronikus szerkezetet illetve szoftvert tartalmazó mechanikus, elektromechanikus és elektronikus játék, valamint egy ember képességén és jártasságán alapuló szórakoztató technikai játék működtetését, installálását minden nyilvános helyen és magánlakásban. Az Internet-kávézókat nem tiltja a törvény, feltéve, ha ott nem folyik számítógépes játék. A törvény megszegőit (akár használják a tiltott dolgokat, akár csak birtokolják azt) minimum 3 hónap börtönre és 5000 euró (kb. 1.3 millió forint) pénzbüntetésre, a visszaesőket pedig 1 év börtönre és 25-75 ezer euró (6.1-18.5 millió Ft) pénzbüntetésre ítélhetik. Ezen kívül minden egyes játékért plusz 10 ezer euró bírságot is behajtanak. (Tehát ha olyan mobiltelefonnal léped át a határt, amin van játék, máris eladhatja a család idehaza a házat...) Hivatalos indoklás szerint a törvényt azért hozták, mert az interaktív szerencsejátékok visszaszorítására hozott januári törvényt nem tudták végrehajtani, mivel nem lehet szétválasztani a legálist az illegálistól, így inkább a fürdővízzel kiöntötték a gyereket is. (Az illegális szerencsejátékból Görögországban állítólag 320 millió euró bevétel származik naponta. A 3037-es számú törvényt egyébként rekordidő alatt hozták meg, miután valaki filmre vette, ahogy egy illegális játékteremben félkarú rablózik a görög kormányzó párt egyik parlamenti képviselője.)

A hír futótűzként terjedt szét az Interneten, és sokan azt hitték, valami ostoba viccről van szó. A görög játékostársadalom természetesen azonnal tiltakozott, és online petícióban aláírásgyűjtésbe kezdett. Aztán érdekes fordulat állt be az ügyben, mivel a tesszaloniki bíróság szembehelyezkedett a törvénnyel, ami szintén példa nélküli. Egy netkávézó tulajdonosai és közönsége kerültek a bírák elé, akiket online sakkozáson és heves CS partin kaptak. A bíróság szerint azonban a törvény alkotmányellenes, így ítélkezni sem lehet az értelmében – a precedens értékű döntés minden ilyen jellegű keresetet érvénytelenített.

Az ügyészség természetesen fellebbezett, a rendőrség pedig újult erővel szállt harcba, magánlakásokba törnek be, Internet-kávézókban razziáznak. Szeptember 23-áig, cikkem írásának napjáig féltucatnyi számítógépet foglaltak le bűnjelként, miközben a petíciót eddig 30 ezer játékos írta alá a világ minden tájáról, a tiltakozáshoz csatlakozott a Sega, a Namco és a JVH is. Közös beadványuk októberben kerül az Európai Közösség elé, ám Görögország eléggé hajthatatlannak látszik.

Ez mindenképp egy példátlan intézkedés, és bárhogy sül is el, biztosan bekerül a történelemkönyvekbe. Példátlan, mondom, bár kétségtelen, hogy ha nem is ilyen súlyú, de tiltó erejű intézkedések eddig is történtek Játékországban, érdemes tehát a görög törvény apropóján szétnézni a témában.

Vér, szex, erőszak

Sok cikkemet kezdtem már ezzel a mondattal: kezdetben vala a játék. Valóban, az első időszakban nem igazán érdekelt senkit, ha egy adott játékban valamely szereplő eltette láb alól a másikat. Valahogy ez a virtuális tér szférájában maradt, mondván, nem élő ember, hanem egy rajzolt alak harap az elképzelt fűbe – épp úgy, mint például a rajzfilmekben: hiába esik Tom macska fejére az öt tonnás súly, a következő snittben már újra kergeti Jerry-t, és hiába zuhan 200 méter mély szakadékba a prérifarkas, hamarosan ismét a gyalogkakukk nyomába ered. Ezen példákat nem véletlenül hoztam fel. A rajzfilmeken jól lemérhető és megfigyelhető az a radikális változás, mely egész korunkra, és így a számítógépes játékokra is jellemző. Az én gyermekkoromban még olyan esti meséket néztem, mint a Frakk, a Lolka és Bolka, a Varázsceruza, a Barba-család és sorolhatnám. Ha ma bekapcsolom hétvégén reggel bármelyik tévécsatornát, magam is megijedek a rámtörő erőszaktól, a folyóként hömpölygő vértől, a szörnyetegektől, és az aláfestő zenét adó fegyverropogástól és csontrecsegéstől. Aztán este folytatódik ugyanez, főműsoridőben, immáron hús-vér sze-

KÓDNÉVEN

Miután Némethonban betiltották a Wolfenstein 3-D-t, a játékosok egymás között kódnévvel kezdték emlegetni – sőt terjeszteni – a tiltás ellenére népszerű FPS-t. A legelterjedtebb szó a „Hundefelsen 4C" volt. Ha lefordítjuk a wolfenstein szót (wolfen+stein), a farkaskő szót kapjuk. A Hunde németül kutyát jelent, a Felsen követ, a 4C pedig ugye eggyel lépteti a számot és a betűt – így lett a német játékosok körében a játék „Kutyakő 4C"...

replőkkel. Véletlenül sem akarok bigottnak vagy maradinak látszani. Ezeket a dolgokat egy egészséges lelkű ember a helyére tudja tenni, bár a céltalan és esztelen, csak a látványt szolgáló, hatásvadász erőszakot magam is elítélem. A játékokban is egyre több a vér, egyre több az erőszak, és a véleményem itt ugyanez: megfelelő lelkülettel a dolog kezelhető, az a fajta szemléletmód, amit fent írtam, túl tudja lendíteni az embert ezen a kérdésen. Természetesen ez a felnőttekre vonatkozik, és elsősorban azokra a felnőttekre, akiket annak idején szüleik megfelelően neveltek, és valóban helyre tudja tenni a dolgokat – itt jön be az a kérdés, hogy mi lesz abból a gyerekből, aki egész gyerekkorában erőszakos, véres filmeket néz és ilyen játékokkal játszik, miközben szülei reggeltől estig robotolnak. Azt hiszem, ez a kérdés az, amely ráirányította a figyelmet a számítógépes játékokra. (Bár szeretném, ha a kereskedelmi tévék említett műsoraival legalább fele enynyit foglalkoznának – az is igaz, hogy például a Dragon's Ball-t épp ezen szempontok alapján betiltották.)

Az erőszak a kezdetektől jelen volt a játékokban, hiszen már a szöveges Adventure-be is be kellett pötyögnünk adott esetben a „kill" szócskát, a grafikus megjelenítéssel aztán ez materializálódott is. Ám igazán az FPS-ek megjelenésével költözött be az erőszak a játékba - a műfaj azóta is feketebárány, a képzeletbeli vádpontok között szerepel a túlzott erőszakon kívül a nő, mint szexuális tárgy ábrázolása, sátáni felhangok, és faji sztereotípiák megjelenése is. (Itt annyit hadd okoskodjam, hogy ha egy közösségben megszületik egy ilyen játék, és a társadalom ezt elfogadja, annak mindenképp van előzménye, tehát valószínűleg nem a játék készítői találták ki az erőszakot, hanem csak beépítették a társadalomban jelenlévő erőszakot és erre lévő – bocsánat a kifejezésért – „igényt" a játékba.) Az id Soft 1992-ben megjelent Wolfenstein 3-D nevű, valóban forradalmi játékát azonnal kitiltották Németországból a helyi törvények miatt, és ezzel tulajdonképpen új időszámítás kezdődött.

Mielőtt továbbmennénk, érdekes tisztázni a német viszonyokat, hiszen ezzel kapcsolatban sok mendemonda és félreértés kering. A német alkotmány 5. cikkelye deklarálja a cenzúramentességet és a sajtó- média-, és szólásszabadságot – ha a 2. passzus szerint az nem áll ellentétben az általános törvényekkel, kiemelve az ifjúság védelmét szolgáló törvényt, mely megtiltja a médiákban a gyermekek és serdülők morális veszélyeztetését, kiemelve az erőszak, bűn, rasszizmus és háború dicsőítését, valamint a pornográfiát. És van még egy fontos törvény, mely az alkotmány védelmében tiltja a nácikkal, a náci párttal vagy az SS-szel összefüggő jelképek és termékek nyilvános megjelenítését és terjesztését. Amikor valamely termék gyanítható tartalmaz ilyen elemeket, felhatalmazott szervek vagy személyek eljuttatják egy speciális médiaellenőrző hivatalhoz, a BPjS-hez, mely 1950-ben lett megalakítva, elsősorban az immorális képregények (főleg az amerikaiak) terjesztésének megakadályozására. Ha a termék ellentétes a törvényekkel, akkor betiltják, ám ha csak erőszakos cselekményeket tartalmaz, akkor tiltólistára kerül „Indiziert" (indexelt) minősítéssel. Az ilyen terméket 18 éven felüli személy megveheti és birtokolhatja, de nem lehet semmilyen formában megjeleníteni vagy népszerűsíteni. A Wolfensteint azért tiltották be, mert megsértette az említett náci jelképeket tiltó törvényt, azaz jogi értelemben alkotmányellenesnek minősült (lásd a benne lévő horogkeresztek és a nyitózene, mely nem más, mint a náci himnusz, a „Horst-Wessel-Lied"). A Doom esetében érdekes vita alakult ki, ugyanis felmerült a jogos kérdés, hogy szabálysértést követ-e el egy újság, ha indexelt játék nevét megemlíti. Jogi aktivisták indítottak hadjáratot újságkiadók ellen ilyen okokból, és sokáig valóban heves csatározás folyt az ügyben. Még érdekesebb a helyzet a Quake-sorozat esetében. Mivel a Q2 sokak szerint sátánista elemeket és utalásokat tartalmazott, az id Soft megpróbálta ezeket kigyomlálni a játékból, hogy a német hatóságok kedvére tegyen, ám ez nem mentette meg őket attól, hogy játékuk feketelistára kerüljön. Amikor a Quake 3 megjelent, sokáig forgalomban volt, majd 6 hét után hirtelen rákerült a BPjS tiltó pecsétje – az indoklás szerint azért, mert neve hasonlít egy korábban félreállított játékra – saját előd-jére...

(Érdemes elővenni 2002/7-es számunk DVD korongját, és megtekinteni ilyen szemmel a Bloodrayne elképesztő videóját: bár nehéz lenne nem észrevenni, hogy ismét náci áldozatokra bukkanunk, a jellegzetes birodalmi zászló közepén a horogkereszt helyett egy első blikkre rá hasonlító, mégis másfajta szimbólumot találunk – nem nehéz kitalálni, hogy a fejlesztő Terminal Reality így próbált meg átcsúszni a léc alatt...)

A német törvényekkel találta magát szembe a shareware atyja, az Apogee is 1994-ben, amikor piacra dobta a Rise of the Triad-ot. Amint bezáródni látszottak a játék előtt az elég zsíros német piac kapui, a cég vezetői rögtön összedugták a fejüket, és kitalálták egy, a játék menüjéből elérhető opciót, melynek a „parental lock", azaz a szülői zár nevet adták. Ez az opció mára szinte kötelező része az erőszakos játékoknak, ám igazából még ez sem oldja meg a problémákat.

A játékgyártók több érvet is felhoztak saját védelmükben, amelyek nagyjából az én fent leírt gondolataimmal csengenek össze. Az egyik kitétel szerint a társadalom nemhogy elfogadja ezen termékeket, hanem kimu-

ESRB

EARLY CHILDHOOD
(KORAI GYEREKKOR)
A tartalom 3 éves és idősebb személyek részére ajánlható. Nem tartalmaz olyat, melyet a szülők helytelenítenének.

EVERYONE
(MINDENKI)
A tartalom 6 éves és idősebb személyek részére ajánlható. Tartalmazhat minimális erőszakot és némi „komikus gonoszkodást" (értsd: vulgáris beszéd).

TEEN
(TINÉDZSER)
A tartalom 13 éves és idősebb személyek részére ajánlható. Tartalmazhat erőszakot, közepesen vagy erősen durva beszédet és/vagy szuggesztív témákat.

MATURE
(ÉRETT)
A tartalom 17 éves és idősebb személyek részére ajánlható. Tartalmazhat felnőtt szexuális témákat, vagy még intenzívebb erőszakot vagy nyelvezetet.

ADULTS ONLY
(CSAK FELNOTTEKNEK)
A tartalom csak felnőtteknek ajánlható. Tartalmazhatja a szex és/vagy erőszak grafikus ábrázolását. 18 év alatti személyek részére nem való.

Aktiv gegen Hass

VISSZATÉRÉS A KASTÉLYBA

A jó id Soft nem szerette volna, ha Németországból véglegesen kipenderítik, ezért jelentősen átszabták a Return To Castle Wolfenstein német verzióját. A cikkben is említett náci himnusz ebben a játékban is felhangzik, így a fejlesztők lecserélték ezt arra a klasszikus számra, mely az első szabadtéri pályán egy magnón felhangzik, és szintén ilyen muzsikára cserélték a Führer reichstagi beszédét a gátas pályán, sőt Hitler arcát is átszabták, bajusz nélkül látható a villa titkos szobájában. Érdekes szövegbéli változások is vannak, a kávézó alatti borospincében lévő részeg katona „Shut up, you Slowenian swine" (pofa be, te szlovén disznó) mondatából számították a Slowenian szót, a laborban a „What are your orders, Herr Oberführer?" helyett a „What are your orders, pack leader?" hallható, a német katona pedig „Halt, Schweinehund!" (Állj, disznó!) helyett „Halt, Verräter!" (Állj, áruló!) kiáltást hallat. Az egész játékból száműzték a nácikat, Himmler helyett Hollert találunk. Így az RTCW megúszta a betiltást – bár az erőszak miatti feketelistára kerülést így sem sikerült elkerülnie...

tathatóan is sokkal nagyobb a kereslet az erőszakos játékok iránt, a másik pedig úgy szólt, hogy csak az játsszon vele, aki önmagában helyére tudja tenni a dolgokat, és az, hogy mivel játszik a gyerek, abszolút a szülő vagy a nevelő felelőssége. Ez utóbbi gondolat szülte a különféle besorolási osztályokat, vagyis, hogy a filmekhez hasonlóan már a játék dobozán fel legyen tüntetve, milyen korosztálynak ajánlható, illetve mennyi a termékben látható vér, szex, erőszak. A legáltalánosabban használt ilyen besorolás az ESRB (Entertainment Software Rating Board), melyet a már több cikkemben bemutatott IDSA hozott létre 1994-ben. Az ESRB az általános besoroláson túl (lásd a mellékelt táblázat) további címkékkel is ellátja a termékeket, mely a csúnya beszédtől a játékban látható cigaretta-, alkohol- és drogfogyasztáson át a vér, erőszak, meztelenkedés és szex mennyiségére utal, valamint arra, mennyire realisztikus a vér és erőszak ábrázolása.
A másik, ezzel nagyjából megegyező besorolás az RSAC (Recreational Software Advisory Council) rendszer. A két legnagyobb játékgyártó cég, a Sega és a Nintendo saját rendszert dolgozott ki. A Sega megoldása a filmek rangsorolásához hasonló (életkorhoz kötött), míg a Nintendo és licenszelt játékaiban vállalati vezérelveket, irányvonalakat követ, mely tiltja a következőket: szexualitásra utaló tartalom; a halál vagy erőszak túlzott ábrázolása; a sportjátékokban az adott játék sajátjától eltérő, túlzott erőszak ábrázolása; bármely faji vagy etnikai sztereotípia, beleértve faji vagy vallási szimbólumokat; profán (szentségtörő) és obszcén tartalom; illegális drogok, dohányfélék és alkohol; tudat alatti politikai üzenetek közlése.

Ám az egyre hangosabb ellenzők szerint ez sem menti fel a játékgyártókat a felelősség alól. 2000 márciusában egy iowai asszonyt hallgatott meg az USA szenátusának kereskedelmi bizottsága, akinek tízéves lányát két másik gyerekkel együtt megölte egy 14 éves fiú 1997-ben. A tanúk szerint a gyilkos otthon „point-and-shoot" típusú játékokon gyakorolta a céllövést, és a meggyilkolt gyerekek szülei szerint a népszerű filmek, az erőszakos videojátékok és a szex-orientált weboldalak befolyásolták tudatát. Egy egyetemi professzor szerint az ilyen játékok sokkal jobban ártanak, mint a filmek, példaként hozták fel a Duke Nukem-et, ahol „meztelen női prostituáltak néhányan cölöpökhöz kötözve megölésükért könyörögtek". A bizottság elnöke csalódottságának adott hangot, hogy kilenc meghívott játékcég közül egy sem jelent meg a meghallgatáson.

(Nem szeretnék az ördög ügyvéde szerepében tetszelegni, de én azért megkérdezném, hogy kerülhetett fegyver egy 14 éves fiú kezébe, és vajon a nagyvárosi nyomornegyedekben, gettókban tévé és számítógép nélkül felnövő gyermekek mitől válnak bűnözővé? De ez szigorúan magánvélemény...)

Hadd írjak itt le egy szögesen ellentétes véleményt is, mellyel nyilván szintén lehet vitatkozni. A „MOJO wire" webmagazin oldalán jelent meg egy kivonat Gerard Jones, egy ismert és népszerű képregényszerző idén februárban megjelent könyvéből. Ebben Jones egyenesen azt állítja, hogy a kontrollált erőszakra szüksége van a gyerekeknek. Idézi Melanie Moor pszichológusdoktor gondolatát, melyet városi gyerekek körében végzett kutatásai alapján írt: „A gyerekeknek szükségük van az erőszakos

szórakozásra, hogy felfedezzék az elkerülhetetlen érzéseket, melyek megtagadására tanították őket, és hogy visszaépítsék azokat egy teljesebb, komplexebb, rugalmasabb személyiségbe." (Nem akarom profanizálni a dolgot, de ez épp olyan, mint sok orvos azon véleménye, hogy az agyonreklámozott baktériumölő szappanok potenciális veszélyt jelentenek a gyerekre, akiknek szüksége van a mikroszkopikus lényekre ahhoz, hogy az immunrendszere kifejlődjön. Talán ezen a szemüvegen át nézve már tisztább kép.) Nincs arra helyem, hogy az egész cikket idézzem, nagyon elgondolkodtató, az előbbi gondolatot fejti ki részletesen, az érdeklődő és angolul tudó olvasók megtalálják a *http://www.mojones.com/reality_check/violent_media.html* címen.

A két előbbi bekezdésre rímel az a terjedelmes írás is, melyet a *http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/profjenkins.html* címen lehet megtalálni. Ebben Henry Jenkins professzor, a massachusettsi műegyetem, a MIT megbecsült tanára írja le szenátusi meghallgatását. Jenkins úr több könyvet is írt a kultúráról, legutóbbi műve a „Barbietól a Mortal Kombatig: a nemek és számítógépes játékok" címet viseli. Az ismert és tragikus littletoni események után (1999 áprilisában 16 diákot ölt meg két felemlített bizottság elé – a meghallgatás valójában leginkább a középkori inkvizíciókat idézte, a falakon a legerőszakosabb játékok plakátjai, filmekből (Egy kosaras naplója, Sikoly 3) kivágott rövid, véres jelenteket vetítettek. Nagyon szívesen idézném az egész cikket, de erre nincs mód. Jones leírja, hogy egy videojátékot ki lehet kapcsolni, de a gyerekek az iskolában találkoznak a zaklatásokkal, erőszakkal, melyeket saját társaiktól szenvednek el, és amely már össznemzeti probléma. Az USA társadalmának 30%-a 14 év alatti személy. A felnőttek félnek az új dolgoktól (a Washington Post felmérése szerint a felnőttek 82%-a az Internetet okolja a lövöldözésekért), és félnek a gyerekektől, a gyerekek kultúrájától, a felnőtté válásuktól. A tolerancia helyett a középiskolákban azt sugallják, hogy a másság veszélyes, hogy az egyéniség büntetendő. Ebben a polarizált légkörben a fiatalok nem tudják kifejezni magukat, mit is jelent számukra a kultúra, így egyre jobban eltávolodnak a felnőttektől. És sajnos ez már nem csak amerikai probléma.

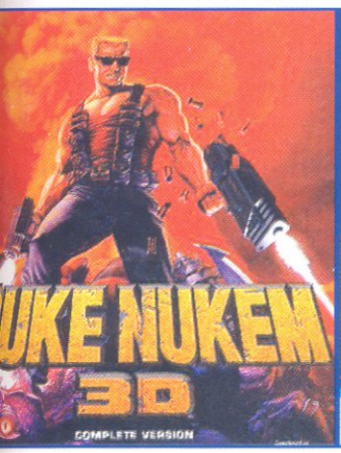
Hadd kanyarodjak vissza a németországi helyzethez, mely más szempontból is érdekes és talán ezen is érdemes kicsit elmeditálni. Népszerű példa a témában, hogy a korábban említett médiafigyelés miatt a Carmaggedon honosított változatában gyalogosok helyett robotok mászkálnak az utcákon, azokat lehet elütni, és az is, hogy az országba bekerülő játékokból hiányzik a vér. Egyes elemzők szerint ez kitermelt magából egy fejlettebb hackertársadalmat, akik a játékokba elhelyezett tiltásokat kísérlik meg kiiktatni, és megpróbálják visszacsempészni a vért, „blood patch"-ek formájában – és persze kialakult az a réteg is, amely a nem német verziókat beszerzi, becsempészi, sokszorosítja és terjeszti. Talán erős a párhuzam, de kicsit hasonlít ez az USA-beli szesztilalomhoz, ahol az utólagos statisztikák szerint a törvény alatt nemhogy csökkent volna az alkoholfogyasztás, de radikálisan nőtt, és „mellesleg" kialakult a szervezett bűnözés is. Talán mindezekből leszűrhető, hogy az erőszakos filmek, könyvek, játékok beszüntetésével a probléma még nem oldódna meg, és ez nyilván sokkal összetettebb, társadalmi, gazdasági, politikai kérdés.

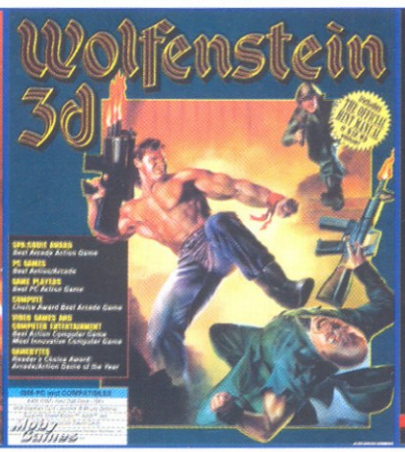
Kötéltánc

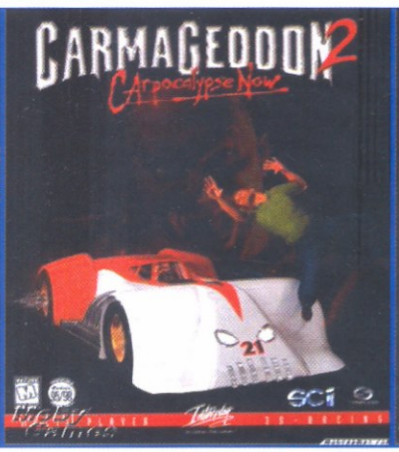
A forrásgyűjtés alatt egy érdekes weboldalra bukkantam, a Christian Computer Magazine honlapjára, amely bevezetőjében azt írja, hogy bár a fent említett besorolások helyeslendők, de csak a szex és erőszak szempontjából vizsgálják az adott terméket, és nem keresztény szempontok alapján. A CCM osztályzása négy elemből áll. A legfontosabb a keresztény/morális nézőpont, azaz igaz, hogy a játékok többsége nem tartalmaz keresztény tanításokat, de legalább ne terjesszen ezzel ellentétes nézeteket, vagy ne mutassa be a kereszténységet negatív módon. (Elitélendő az is, ha a játékosnak mágikus varázslat segít a győzelemben!) A másik három az erőszak, a felnőtt tartalom és a játékmenet maga. Sajnos nincs helyem arra, hogy részletesen bemutassam a valóban érdekes és tanulságos weboldalt, az angolul tudók elolvashatják a *http://www.gospelcom.net/ccmag/game/* címen, de a következő oldalon található egy kis táblázat, mely bemutatja a magazin értékelését néhány népszerű játékról. Szokásos módon az 1-es a leg-

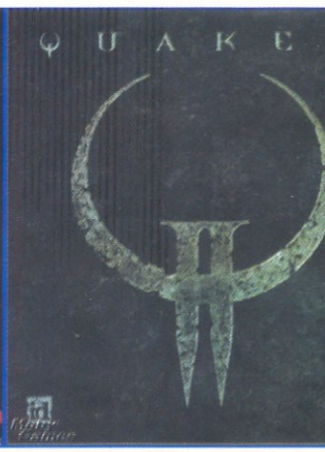
KUBA

Ha azt gondolnánk, hogy a görögök törvényénél elképesztőbb dolog nem lehet, gondoljunk szegény Kubaiakra… A szigetországban január óta életben van egy törvény, melynek szövege szerint „a számítógépek, printerek, fénymásolók és minden más nagy számban nyomtatni képes eszközök és tartozékaik árusítása tilos egyesületek, alapítványok, civil és non-profit alapítványok, valamint minden született állampolgár részére. Abban az esetben, ha a készülékek és tartozékaik beszerzése elengedhetetlen, a döntés joga az engedélyezésről a Belföldi Kereskedelem Minisztériumát illeti meg." Az intézkedés meghozatalában valószínűleg szerepet játszott az is, hogy az Interneten az utóbbi időben sorra jelentek meg a Castro-rezsimet kritizáló írások. A hatóságok első lépésként felemelték az Internet-előfizetési díjakat (egy havi net 260 dollárba kerül, míg az átlagfizetés 240 dollár), és monitorozzák a webforgalmat, az e-maileket pedig elolvassák. Minderről a „Wired" amerikai online magazint egy neve elhallgatását kérő kubai hivatalnok értesítette, aki ha lebukik, 3-10 évig terjedő börtönbüntetésre számíthat, mint az ellenséges médiával kollaboráló egyén…









rosszabb, az 5-ös a legjobb osztályzat.
A GK3 kirívó értékelését hadd magyarázzam meg: a játék annak idején valóban nagy felzúdulást keltett vallásos, keresztény körökben, hiszen Jane Jensen sztorijában a Ritterek Jézus leszármazottjaként értelmezhetőek, Krisztusnak ikertestvére volt, és a vámpírok Jézus vérére áhítoznak – az egyik jelenetben egy pentagram fölött egyikük kupát tart a kezében, ami sokak szerint a Szent Grálra hasonlít –ez a legendák alapján Krisztus vérét tartalmazza.

JAVASLAT

Egy kaliforniai demokratikus képviselő idén május 6-án benyújtott egy törvényjavaslatot, mely szerint mindazok büntethetőek lennének, akik eladnak, vagy kölcsönöznek fiatalkorúaknak olyan videojátékokat, mely a következők bármelyikét tartalmazza:
- **lenyakazás, amputálás, feldarabolás vagy csonkítás**
- **élőlény megölése halált okozó tárgy vagy szabadkezes harc által**
- **jármű ellopása**
- **nemi erőszak vagy más szexuális zaklatás és prostitúció**
- **minősített fenyegetés vagy támadás**
- **más erőszakos bűncselekmény**

A megszegőket első alkalommal 1000 dollárra, visszaesőként max. 5000 dollárra és 90 nap elzárásra ítélnék. A 21 támogató képviselő a littletoni és az idei erfurti tragédiákkal indokolta a döntést, de a szövegéből is kitűnik, hogy megfogalmazásában a GTA3 volt a „minta" a képviselő előtt, aki szerint a játék rajongói elsősorban fiatalkorúak, akik beleélik magukat a gyilkosok, rablók, nemi erőszakot elkövetők, drogfüggők és prostituáltak szerepébe.

És van még egy érdekesség, amely már tovább vezet minket kiszemelt témánkban. Említettem már a cikk elején az FPS-eknek felrótt sátáni vonatkozásokat és felhangokat. Nos, a CCM Baldur's Gate bemutatója kapcsán érdemes talán megemlíteni: ezen vád árnyéka az RPG játékokra vetül rá leginkább. A BG a D&D szabályrendszerén alapul, márpedig a Dungeons&Dragons egészét keresztény, és bizonyos világi körökben is a sátán művének tartják, megítélésük szerint a gyerekek és a fiatalok a mágikus és fantasy elemek miatt megszállottá válhatnak. A D&D alapjait Gary Gygax fektette le 1974-ben, és öt év alatt az RPG-k, vagyis a szerepjátékok robbanásszerűen elterjedtek az egész világon. Ám 1979-ben egy fiatal amerikai játékos, Bill Pulling öngyilkos lett. Szobájában sátánista és okkult jelképeket is találtak, és édesanyja, Patricia Pulling megalakította a B.A.D.D (Bothered About Dungeons and Dragons), azaz a D&D által háborgatottak szervezetét, mert szerinte fia a játék hatása alá kerülve lett a sátán hívője és ölte meg magát. A szervezet minden követ megmozgatott, hogy betiltsák az RPG játékokat, ám nem sok sikerrel. James Forest és Suzanne Abyeta kutatásai kimutatták, hogy a játékosok között kevesebb a bűnelkövető, mint a nem játszók között, Dr. S. Kenneth Schonbert 700 fiatalkorú öngyilkos esetét megvizsgálva kijelentette, hogy egyikben sem játszott szerepet a D&D, míg Kenneth Lanning FBI ügynök nagy port kavart könyvében leírta, hogy nem lehet kapcsolatot találni a szerepjátékok és a bűn között.
A két oldal között a mai napig nincs megegyezés, sajnos időről időre előkerülnek olyan esetek, mely az ellenzők malmára hajtja a vizet, mint például az 1984-es végzetes St. Louis-i D&D parti, ahol egy 18 éves lány meghalt, és bár a halottkém szerint halálát végzetes baleset okozta, egy Darren Molitor nevű srácot halálra ítéltek, melyet később életfogytig tartó börtönbüntetésre változtattak. Darren 1985-ben megtört hangú esszét írt a D&D ellen, mely mai napig a játékot betiltani akarók „bibliája", teljes szövege angol nyelven elolvasható a *http://logosresourcepages.org/dnd-ovr.html* címen.

Térjünk vissza még egy gondolat erejéig a CMM említett cikkére, mely a Baldur's Gate-tel kapcsolatban negatívumként említi még a többistenhitet, és azt, hogy az osztálytendszer miatt a játékos mágiahasználó gonosz karakter bőrébe is bújhat, vagy ilyenekhez csatlakozhat, illetve kapcsolatba kerülhet velük. Egy olvasói hozzászólásban egy 20 éve hithű keresztény életet élő férfi egyébként a cikkírót is a gonosz által megszállottnak tartja, mivel szerinte a kettes osztályzat túl elnéző. Félreértés ne essék, nem kívánom senki vallásos érzületét megsérteni, csak azt szeretném érzékeltetni, milyen vékony jégen járnak a játékkészítők. Talán nem nagy merészség azt kijelenteni, hogy szinte lehetetlen olyan játékot készíteni, mely valamely szempontból ne sértené bizonyos vallási vagy világi csoport, társadalmi osztály vagy egyes személyek érdekeit, érzéseit. Nyilvánvaló, hogy egy történelmi témát feldolgozó játék ebből a szempontból könnyebb helyzetben van, hiszen például a Pharaoh, a Zeus vagy a Caesar3 alapvetése volt, hogy a különféle isteneknek templomot emeljünk, és áldozatokat mutassunk be nekik, de mivel az ókori vallások alapja a politeizmus volt, természetes, hogy efelől közelítve elfogadható a játék. Más kérdés az, hogy lehetnek olyan vallási csoportok vagy egyének, akik szerint üldözendő minden, nem monoteista téma, mert a többistenhitet népszerűsíti, vagy pozitív színben tünteti fel…

Zárszó

Nem tisztem, és nem is szándékom, hogy bármilyen konklúziót, erkölcsi vagy bármilyen más tanulságot levonjak a fentiekből. Cikkem megpróbált egy áttekintést nyújtani a témáról, bár lehet, hogy néhol borongósra sikeredett. Olyan folyamatok zajlanak a világban, amelyet talán mi, játékosok értünk legkevésbé. Számomra egyetlen szó fogalmazódott meg az anyaggyűjtés során és a cikk írása közben is, és hadd írjam ezt ide, az utolsó szó jogán, minden további szócséplés helyett: tolerancia.

Lapzárta után érkezett

A görög kormány visszavonulót fújt. A nagy vihart kavart törvényt (melynek megszegéséért eddig mintegy 50 embert tartóztattak le) úgy módosították, hogy csak azon játékok esnek tiltás alá, melyek összefüggnek a szerencsejátékokkal.

]{redenc

	keresztény / morális nézőpont	erőszak	felnőtt tartalom	játékmenet
Abe's Oddysee	3	3	5	3
Alien vs Predator	3	1	2	3
Baldur's Gate	2	3	3	4
Final Fantasy VII	3	2	5	5
Gabriel Knight 3	1	4	3	3
HOMM II	3	3	5	4
Jedi Knight	3	3	5	4
Sim City 3000	4	5	5	4
Starcraft	3	3	5	5
Unreal	3	2	5	3

A GYŰRŰK URA
– A gyűrű szövetsége (2 DVD!)
Ára: 6490 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

KÉMJÁTSZMA

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

VÁGYAK VONZÁSÁBAN

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

AIRPLANE

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

KETTŐS KOCKÁZAT

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
szinkron

AIRPLANE 2.

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

D-TOX

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

MENNYE' MÁ'

Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat

EGY CSODÁLATOS ELME

2 DVD!
Ára: 6790 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

MEGJELENT!

További akciós és előrendelési ajánlatok a DVD-FILMcsillag magazinban

bendizajn **495Ft**

Keresd az újságárusoknál és a nagyobb videótékákban!

AKCIÓ!

1492
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

DÜNE
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

A REMÉNY RABJAI
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

ERIK, A VIKING
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

BRONXI MESE
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

HALÁLI FEGYVER
Ára: 6400 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

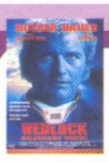
Ha a fenti 6 film közül legalább 2 darabot rendelsz (6400 Ft/db áron), a lenti 4 film közül az általad kiválasztottat INGYEN elküldjük neked!

Rendelésfelvétel:
Rendelését küldje be levelezőlapon az alábbi címre:
DVDfilmcsillag, 1388 Budapest, Pf. 73/53
vagy hívja a
(06-1) 271-1170-es budapesti telefonszámot
(9–17 óra között, munkanapokon),
illetve 17–22 óra között a
(06-20) 377-5616-ös mobil számot.
Faxot küldhet a
(06-1) 306-0505-ös számra.
e-mail: **rendeles@dvdmagazin.hu**,
Termékeinket utánvéttel küldjük, a feltüntetett árak nem tartalmazzák a postaköltséget.
Az árváltozás jogát fenntartjuk.

HOLTSÁV
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

HÓBORTOS HÉTVÉGE
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

ÖLJ MEG ÚJRA
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

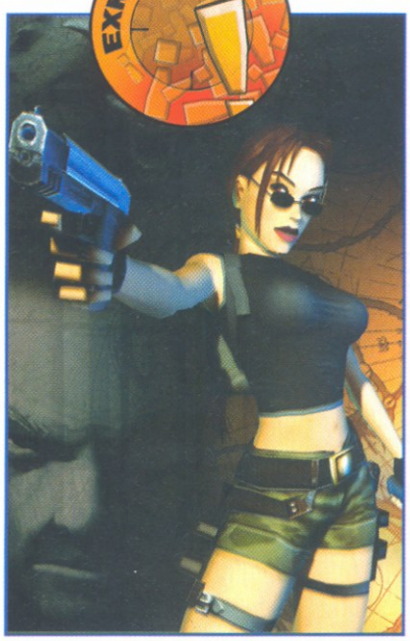


WEDLOCK
Ára: 6550 Ft
Megjelenés:
megjelent
felirat + szinkron

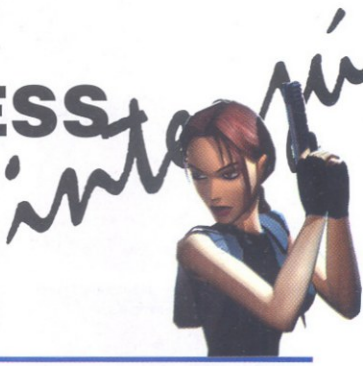
(30 000 Ft feletti rendelés és **egyszeri kiszállítás** esetén a postaköltséget átvállaljuk! (kivéve az akciós DVD-filmek))

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS



Az elmúlt hat évben, mióta az első Tomb Raider játék megérkezett, a karácsonyi játékmegjelenések egyik meghatározó elemévé váltak Lara Croft kalandjai. Mivel ismét egy Tomb Raider játék közeleg, arra gondoltunk kicsikarunk némi információt Core-os barátainktól.



Az elmúlt hat évben, mióta az első Tomb Raider játék megérkezett, a karácsonyi játékmegjelenések egyik meghatározó elemévé váltak Lara Croft kalandjai. Mivel ismét egy Tomb Raider játék közeleg, arra gondoltunk, kicsikarunk némi információt Core-os barátainktól.

Kezdjük a szokásos bemutatkozással, mesélj nekünk magadról, és a Tomb Raider: Angel of Darkness játék fejlesztésében betöltött szerepedről.

Üdv, Adrian Smith vagyok, a Core Design termékmenedzsere. Az én feladatom, hogy a nap mint nap felmerülő problémákat, a fejlesztést akadályozó tényezőket elhárítsam. Meg persze találkozom a teammel, egyeztetek a producerrel, felügyelem a fejlesztést, stb.

Mióta fejlesztitek a játékot, és hányan vagytok a csapatban (itt főleg a PC-s verzió érdekelne)?

A fejlesztés már több mint két évvel ezelőtt elkezdődött, de a Tomb Raider-sorozat történetében először: PS2-re. A PC-re történő konvertálás persze már jóval kevesebb időt igényel. Összességében 45-en vannak a csapatban, ám a PC-s változattal mindössze 5-en foglalkoznak.

Mik azok az újdonságok, amelyeket a legfontosabbnak tartasz megemlíteni az új rész kapcsán?

Először is, nem csak egyszerűen egy jobban kinéző verziót akartunk készíteni. Olyan játékosokat is meg akarunk hódítani az új résszel, akik eddig még nem ismerték Larát. A legújabb Tomb Raider-ben nem találkozhatunk sírokkal (Tomb Raider „tomb" nélkül), tehát a környezet mindenképpen új lesz. Lara persze továbbra is használja eszét és ügyességét, csakúgy, mint kalandor korában, csak most egészen más okokból.

Egy új játszható karakter is feltűnik a játékban. Ő lesz Kurtis Trent, egy vérbeli macsó figura; ahol Lara gondolkodni kezd, ott Kurtis inkább fegyvert ránt. A karakterek közti interakció is fontos része a játéknak. Lara számos emberrel beszélhet, és ezen beszélgetések befolyásolják a további eseményeket is. Persze könnyebben szerezhet információkat, ha kedvesen közeledik valakihez, mintha agresszíven lépne fel.

A karakterfejlődés szintén megjelenik az új részben. Minél többet játszunk Lárával, annál erősebbé, gyorsabbá, pontosabbá válik. Ezzel a hardcore játékosoknak kívántunk kedvezni. Kezdetben például láthatunk egy ablakot, ám elérni nem tudjuk. Némi játék után viszont Lara felfejlődik annyira, hogy visszatérve képes legyen átjutni rajta; ezzel teljesen új utak nyílnak meg előtte.

Mit tudsz elmondani nekünk a játék történetéről?

Larát a Tomb Raider Chroniclesben feltűnt mentora, Von Croy Párizsba hívja, ám valami rosszul sül el, mivel felébredve holtan találja maga mellett. Természetesen a rendőrség gyilkosság gyanújával rögtön üldözőbe veszi, így Lara kénytelen Párizs utcáin menekülni. Meg kell találnia az igazi gyilkost, hogy tisztázhassa nevét a vádak alól, ám ezalatt egyre több szörnyű részletre jön rá. Nagyon nem akarok most ebbe belemenni, legyen elég annyi, hogy a történet történelmi eseményekkel is összefügg, melyek számos kérdést vetnek majd fel. Von Croy-t szinte rituálisan végezték ki, méghozzá olyasféleképp, mely már megtörtént a múltban nemegyszer.

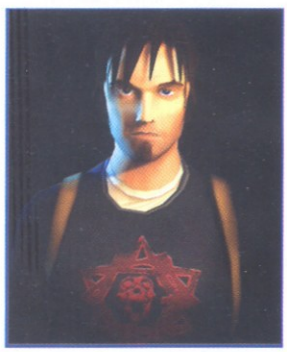
A történetbe még egy alkimista, a Nephilim (bukott angyalok) és egy pár ősi kép is belebonyolódik, melyek megváltozathatják a világot mindörökre.

Hány pálya lesz a játékban?

A játék három területen játszódik. Az első Párizs, ezután lemegyünk majd a Párizs alatti katakombákba, végül pedig Prágában kötünk ki. Mindegy egyes területen számtalan küldetés vár ránk.

Lara személyisége ezúttal némiképp összetettebb és bonyolultabb képet mutat, és nem csak pozitív személyiségjegyek fedezhetők fel rajta. Ha ez így van, miért döntöttetek eme változtatás mellett?

Arra már a legelején rájöttünk, hogy nem lenne túl okos dolog Lara személyiségét jelentősebben megváltoztatni, mivel a rajongók jobban ismerik annál, mintsem szó nélkül lenyelnék, ha egy gyilkológéppé változtatnánk. Végül is egy új, általa eleddig



sosem tapasztalt helyzetben kell helytállnia, menekülés közben. Ez remek alkalmat teremt a játékosoknak, hogy megtapasztalják, miként viselkedik Lara, amikor fenyegetve érzi magát.

A belső tulajdonságok után nézzük a külsőt: milyen új mozdulatokat ismer Lara?

Nem tudnánk annyi időt szakítani, hogy elmesélhessem az összes új mozdulatát. Úgy tudnám érzékeltetni, hogy míg a múltban a mozdulatai száma 15-30 közé volt korlátozva, addig ez a szám immár többszázra nőtt. Esőcsatornákon mászik, ablakokon lép be, dobozokba bújik, és így tovább. Sokan a régi irányítást nehéznek találták, de bízunk benne, hogy nagyon gyorsan elsajátítható.

Milyen lesz a kaland- és az akcióelemek aránya? Találkozhatunk hatalmas harcokkal az AoD-ben, vagy inkább az ügyességi rész dominál majd? Mekkora szerepe lesz a lopakodásnak?

A játék a fenti három dolog tökéletes egyensúlyának megteremtését ígéri. A legtöbb akciórész a játék végén található, ahol már Kurtis szerepe lesz a nagyobb. A játék elején Lara fegyvertelen, és csak a lopakodás segíthet. Itt egy újabb nagyobb, hagyományos rész következik, ahogy Lara felfedezi a környéket.

Milyen fegyverarzenállal fog Lara, illetve Kurtis rendelkezni?

Mint ahogy mondtam, Lara kezdetben fegyvertelen, de ez a helyzet meglehetősen hamar megváltozik. Minél előrébb haladunk a történetben, annál jobb fegyvereket találhatunk. Kurtisnek saját fegyvere van, a Glave, egy diszkosz alakú, kiélezett szélű gyilkolószerszám, melyet el is lehet dobni, mint egy bumerángot.

Milyen ellenfelek ellen kell bevetnünk ezeket a fegyvereket?

Jó kérdés. Amit jelenleg elmondhatok, hogy lesznek emberi és nem emberi ellenfelei.

Lesznek-e NPC karakterek, illetve milyen interakció alakulhat ki a karakterek között?

Igen, lesz néhány nem játékos karakter a Tomb Raider: The Angel Of Darkness-ben, bár az interakcióknál legtöbbször csak két választás között dönthetünk. A kommunikációnk módja is befolyásolja reakcióikat, ezáltal a játék további alakulását. Mivel a játékos választhatja meg saját karaktereinek fellépését, így gyakorlatilag a játék minden aspektusát irányítani tudják.

Mesélj nekünk valamit az AI-ról.

A Tomb Raider: The Angel Of Darkness-ben található AI roppant klassz, és túlmutat mindenen, amit eddig a múltban csináltunk. Párizsban, amikor Larát üldözi a rendőrség, nos akkor csillog az AI igazán. Ahogy zseblámpák fényénél keresik, és bármilyen mozgásra azonnal nyomába erednek... az a baj, hogy nem akarom elmesélni az egész történetet, majd meglátjátok.

Akkor beszéljünk a grafikáról: mit tud az engine?

A Tomb Raider: The Angel of Darkness PC-s grafikus rendszerét az alapoktól kezdtük el megírni. Bár alapjaiban hasonlít a PS2 verzióhoz, egy DirectX8-as grafikus kártyánál már szembeötlő különbségek fedezhetők fel. A felületeffektek, a környezeti tükröződések és fényvisszaverések mind pixel-szinten lettek beállítva a grafikusaink által. Mindezeket a bumpmapekkel kombinálva az egész szakít a hagyományos játékgrafikai kinézettel, és egy lépéssel közelebb kerül a pre-renderelt filmek minőségéhez, de persze valósidőben. Akinek nincs DirectX8-as kártyája, annak sem kell nagyon elkeserednie. Az egész engine skálázható, és kellemesen fut a grafikus kártyák meglehetősen széles választékával.

A fejlesztés jelenlegi szintjén mi jelentette a legnagyobb kihívást, illetve mi volt a legjobb pillanat?

A fejlesztés legnagyobb kihívását a teljesen új engine kifejlesztése jelentette. Ez a korábbi munkáinkhoz képest egy komplett nagygenerálhoz hasonlítható, így számos emberünknek kellett teljesen új dolgokat megtanulnia. Ez természetszerűleg lelassította a fejlesztést, és még nem vagyunk túl az összes problémán. ***(Valószínűleg ez volt az oka, hogy a fiúk kikerülték a megjelenési időpontra irányuló kérdéseinket – a szerk.)***

Nehéz megmondani, melyik volt a legjobb pillanat a fejlesztés során... A legjobb pillanat az lesz, amikor a játék a boltokba kerül, és megtudjuk, mit szólnak hozzá az emberek. ***(Nem lehet véletlen, hogy múlt havi interjúnkban a Hitman 2 kapcsán is a játék elkészültét jelölték meg a fejlesztés legjobb eseményének ☺ – a szerk.)***

Mit tudsz elmondani a következő Lara epizódokról?

Amikor elkezdtük az új játék történetét kitalálni, a sztori egyre csak növekedett és növekedett, és már egyetlen játékba nem férhetett volna bele, de mégis komplett egészet alkotott. Így a Tomb Raider: The Angel Of Darkness egy új trilógia első tagja lesz, amit végigjátszva számos nyitott kérdés marad a játékosokra. A teljes történetet csak mindhárom epizód ismeretében ismerhetjük majd meg.

Adriannak köszönjük az interjút, Gary-nak a szervezést, Laurának az engedélyt, Leventének pedig a segítséget.

Julius

EMERGENCY 2

TAKE 2 / INTERACTIVE EUROPE / -
WWW.EMERGENCY2.COM

Időnként, elborult pillanataimban talán mindennél reményvesztettebben tudom szemlélni korunk szűkkeblű világát. Ezekben a komor pillanatokban azonban mindig jön valami, ami visszaadja az emberiségbe vetett hitemet. Ilyen volt anno az Emergency is, amely megmutatta, hogy a Sim City szérián kívül hogyan lehet szórakoztató módon jóra, önzetlenségre tanítani. A programban egy mentőszolgálat mindennapjaiba nyerhettünk betekintést, akárcsak a folytatásban, amelyben további 20 fajta tűzoltóegységet, 10 fajta mentőst (kiegészítve helikopterekkel, valamint egy K-9-es egységgel) és 10 fajta rendőralakulatot (pszichológusokkal felvértezve) használhatunk fel a 25 egyre nehezedő küldetés során. Ez lehet egészen kis balesetektől kezdve (pl. közúti koccanás) világméretű katasztrófáig minden (atommeghajtású tengeralattjáró fedélzetén robbanás, tűzeset egy zeppelinen, óriásmeteor-hullás, elszabadult halálos vírus stb.), a lényeg, hogy a lehető legrövidebb időn belül legyünk úrrá a helyzeten. Hogy teljes legyen az örömünk, a nappal-éjszaka váltakozása is nehezíteni fogja munkánkat (sötétben elkódorgott gyerkőcöt keresni nagy mulatság), sőt, még az időjárás is sokszínűbb képet fog mutatni: jöhet szél, eső, köd (de a hajam még mindig tart! ☺), de akár még mindent ellepő hóvihar is!

RACING SIMULATION 3

UBI SOFT / UBI SOFT PARIS / 2002. DECEMBER

Jó hír az autós programokat szeretőknek, hogy az Ubi Soft újabb színtiszta szimulátort készít, melyet a sorozat legrealisztikusabb részének szánnak. A Racing Simulation 3 lelke a "Revenge" engine lesz, de a grafika mellett az AI is jelentős fejlesztésen ment keresztül. Számadatok tükrében a következőket mondhatjuk el a játékról: 16 teljes 3D-ben modellezett, nagyrészletességű pályát tartalmaz, az autókat pedig 3000 poligonból építik fel. A sokrétűen tekergethető paraméterek segítségével mindenki egyedi autóval száguldozhat, a látványt pedig új kamera- és nézőpont beállítások színesítik (pl. remegő belső nézet). A készítők még egy új „forgatókönyv-módot" is ígérnek.

ENCLAVE

STARBREEZE STUDIOS / SWING! ENTERTAINMENT / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.STARBREEZE.COM

Kategóriájában RPG besorolást kapott, ámbátor igen komoly mészárlós jelenetekben bővelkedő játékot fejlesztett ki a német Starbreeze Studios, hiszen Enclave című produktumuk már megjelent Xbox-ra, s jelen pillanatban is készül a PC-s átirat. A történet egy olyan világba kalauzol minket, ahol jó és rossz időtlen idők óta vívja harcát egymással, s melynek végső célja a másik hitvallásba tartozók teljes elpusztítása. Amiért elsősorban inkább szerepjáték, az a választható karakterek száma, mely 10-ben lett maximálva, olyan tulajdonságokkal, mint a Farkas lovasok, vagy az Elvin nyilasok. A pályákból szám szerint 20 áll majd rendelkezésre, és a közelharcon kívül természetesen mágiát is alkalmazhatunk az ellenfeleken. 4-es osztott képernyős mód és vélhetően remek hangulat uralkodik majd a játékon, melyet már alig győzünk kivárni.

AGAINST ROME

JOWOOD / INDEPENDENT ARTS / -
MÉG NINCS

Végre egy Ókori Római Birodalom idejébe kalauzoló játék, amiben nem a rómaiakkal kell lennünk! – mondhatnánk, hiszen az Against Rome-ban a határokat szaggató barbár népség egyik törzsének vezérét kell megszemélyesítenünk. Kalandjaink kis törzsi falunkban kezdődnek, s küldetésről küldetésre kell környező római falvakat (idővel városokat) kifosztásra ítélnünk. Zsákmányainkat azonban nem ajánlatos egyből felélni, majdani tartalékainkból ugyanis bájos helyőrségeket hozhatunk létre, amelyek együttesen már egyenrangú félként vehetik fel a harcot a római főséreggel... Mivel a program még nagyon friss, többet nem árulhatunk el róla, mindenesetre érdemes lesz rá odafigyelni, mert a kiváló alapötlet játékosan Settlers-ös grafikával párosul (vagy fordítva).

POSTAL²

MÉG NINCS / RUNNING WITH SCISSORS / 2003/03
GOPOSTAL.COM/INDEX.HTM

Megjelent néhány új kép az öt évvel ezelőtt elkészült, botrányos Postal folytatásáról, a hasonlóan botrányosnak ígérkező Postal2-ről. Ezek tovább erősítik a játék gusztustalan, vérözönnel elhalmozott mivoltát, ám sajnos egy lelombozó hír is érkezett mellé: a Postal2 már nem fog megjelenni ebben az évben (úgy látszik, a mostani NEWS már csak ilyen).

TROG

MÉG NINCS / GORILLA SYSTEMS / -
WWW.TROG.NET

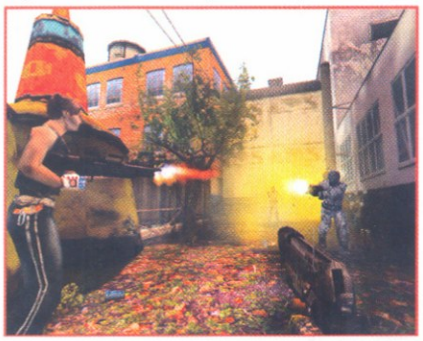
Magic: The Gathering rajongók figyelem, újabb kártya alapú játék készül elvegyülni a pórnép közt. Az ilyesfajta játékoktól idegenkedők se bújjanak el,

hiszen a TROG voltaképp – nagyvonalakban – egy futurisztikus környezetben „játszódó" kártyajáték, amelyben az nyer, aki genetikusan feljavított harcosát jelképező kártyájával az ellenfél 3 kártyáját tudja legyőzni (vagy ő marad utolsónak „életben").

DEVASTATION

HD INTERACTIVE / DIGITALO STUDIOS / 2003/01
WWW.DEVASTATIONGAME.COM

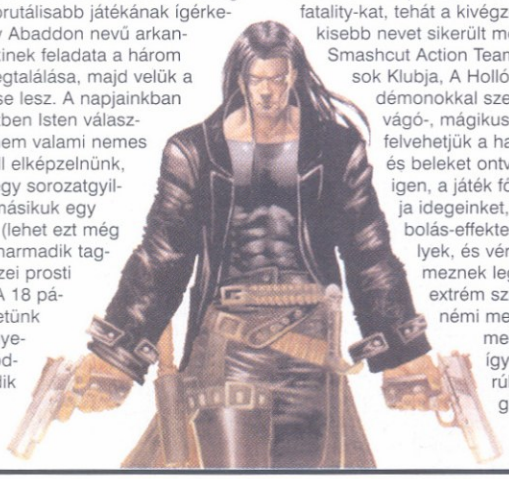
Jó ideje figyelemmel kísérjük a Digitalo Unreal Warfare engine-s FPS-ének, a Devastation-nek készítését. Eddig csupa jó dolgot hallottunk róla, most azonban beütött a ménkű. Nem, nem az apokaliptikus környezetet cserélik le, nem vágták a szemétbe a remekül AI-val rendelkező, parancsszavakkal vezérelhető csapattagokat, nem szórták ki a 20 pálya, sem a 42 fegyver egy részét, és még a Rat Bomb névre keresztelt készség is megmarad (ez egyébként marha jó, távirányítású robbanó patkányt takar ☺). Mindössze arról van szó, hogy a megjelenési idejét tolták el egy kicsit, novemberről jövő év elejére.



FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

3DO EUROPE / 3DO STUDIOS / -
WWW.3DO.COM

A Simon Bisley (karakter designer) által jegyzett, az ECTS-en bemutatott mű a 3DO eddigi legdurvább, legbrutálisabb játékának ígérkezik, melyben egy Abaddon nevű arkangyalt alakítunk, kinek feladata a három „Kiválasztott" megtalálása, majd velük a világ megmentése lesz. A napjainkban játszódó történetben Isten választottait azonban nem valami nemes lelkű hősként kell elképzelnünk, hiszen egyikük egy sorozatgyilkos (püff neki), másikuk egy korrupt politikus (lehet ezt még fokozni?), a trió harmadik tagja pedig egy mezei prosti (nem lehetett!). A 18 pályán megismerhetünk egy gótikus környezetet, szörnyülködhetünk a harmadik világháború poszt-apokaliptikus világában, és még a Pokolba is lemerészkedhetünk. A puszta kezes harchoz (kiemelve a fatality-kat, tehát a kivégző mozdulatokat) nem kisebb nevet sikerült megnyerni, mint a Smashcut Action Team-et (Matrix, Harcosok Klubja, A Holló). A legkülönfélébb démonokkal szemben ütő-, szúró-, vágó-, mágikus- és lőfegyverekkel is felvehetjük a harcot, nem kevés vért és beleket ontva magunk köré – igen, a játék főleg vizuálisan borzolja idegeinket, amit változatos rombolás-effektek, valósághű sebhelyek, és vérfröccsenések jellemeznek leginkább. A valóban extrém szintű brutalitást még némi meztelenkedéssel is megfejelték a készítők, így a cenzúra a szigorúbb országokban garantált.



APRÓSÁGOK

■ A Vivendi Universal és a Marvel egy 10 évre szóló szerződést kötött, melynek értelmében a VU Games kapta a Marvel több mint 4700 hősének univerzumában játszódó online masszív multiplayer játékok fejlesztési és forgalmazási jogát. Az első játék majd 2005-ben érkezik, feltehetőleg a Hulk film köré épített történettel.

■ Közzétették az angol szaksajtó által életre hívott Golden Joystick Awards jelöltjeinek listáját. A legdominánsabb játékok között találjuk az EA Medal of Honor-ját, melyet 5 kategóriában jelöltek, a Take2 féle GTA3-at (három jelölés), és a Blizzard WarCraft III-ját (szintén 3 jelölés). A teljes lista igen tekintélyes, hiszen több mint 60 játék található rajta, 14 különböző kategóriában. Azért az Év PC-s játékainak jelöltjeit felsorolnám:
- Grand Theft Auto III
- Medal Of Honor: Allied Assault
- Morrowind: The Elder Scrolls III
- Neverwinter Nights
- Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
- WarCraft III: Reign Of Chaos

A díjátadásra a londoni Dorchester szállóban kerül majd sor, október 25-én.
www.goldenjoystick.co.uk

■ A legutóbb szeptember 14-én az AVSIM Konferencián látható Lock On: Modern Air Combat repülőszimulátor izgalmas darabnak ígérkezik, ám a hírek szerint picit tovább kell várnunk rá, mint azt terveztük. A Ubi Soft ugyanis 2003 februárjára tolta a megjelenését.
www.lo-mac.com

■ Az EIDOS egy, nyugaton cseppet sem szokatlan módját választotta új játéka népszerűsítésének. Mivel a Virtual Result: Spring Break egy trópusi paradicsomban játszódik, ezért egy egyszerű nyereményjátékot szerveztek, aminek segítségével a nyertesek egy hetet tölthetnek el egy igazi Karib-tengeri paradicsomban. A játék nálunk Beach Life néven fut ugyan, most mégis az amerikai címét írtuk, mivel a nyereményjátékon – ismét csak szokás szerint sajnos – csak amerikai és kanadai lakosok vehetnek részt. Már várom, amikor pl. az Automex mondjuk a játék hazai debütálásakor legalább egy hétvégi balatoni üdülést kisorsol ☺. Nem baj, eljön majd egyszer ez is... vagy nem?

■ A fejlesztési ütemtervhez képest némi lemaradás mutatkozik az egyik készülő Tom Clancy-játék, a Raven Shield esetében, ebből kifolyólag a megjelenésére is csak 2003-ban számíthatunk.

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

TDK MEDIACTIVE / SYNETIC / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM

A németek javában fejlesztik a World Racing-et, ám sajnos a konzolos részleg jobban igyekezett, így a kontrolleres társadalom már idén, míg mi PC-sek csak jövő márciusban ülhetünk be többek között az SLK kormánya mögé. A játékban egy Mercedes-Benz tesztvezető szerepében kell folyamatosan bizonyítani saját és autóink képességeit. Lesz itt 6 km2-es versenypálya, és hol 400 m-es szintkülönbséget kell leküzdenünk, hol egy 50 km hosszú utcán kell végigdöngetnünk. A legfontosabb, hogy mindezt kötöttségek nélkül tehetjük, haladási irányunk nincs korlátozva, bármikor letérhetünk az útról egy kis természetjárásra . A helyszínek között megtaláljuk Kanadát, Nevadát, Mexikót, az európai Alpokat, Japánt és Ausztráliát, összesen pedig 96 útszakasszal találkozhatunk. Kezdő karakterünket 12 reményteli fiatal közül választhatjuk majd ki, a nehézségi szint pedig az arcade versenyzéstől a komoly szimulációig állítható. Számos útburkolat, sokféle időjárási körülmény, nappal-éjszaka váltakozása, valamint 200(!) eredeti Mercedes-Benz autó szerepel a játékban, beleértve a prototípusokat is (és ezek törni is fognak állítólag). Mindezt némi online multiplayer támogatás fogja megkoronázni.

THE WESTERNER

REVISTRONIC/ REVISTRONIC / 2003 II. NEGYEDÉV
WWW.REVISTRONIC.COM

A nagysikerű 3 koponya című magyarul is megjelent, eredetileg azonban spanyol kalandjátéknak már javában készül a folytatása – tudtuk meg a fejlesztő Revistronictól. A Fenimore Fillmore (vagyis az első rész főszereplőjének) nevével fémjelzett The Westerner újfent a vadnyugaton játszódik, ott is egy bizonyos Banister farmon, ahol nem mindennapi körülmények között ágynak esik hősünk, és egy bizonyos Starek nevű gazember is ellentmondásba kerül velünk.
A játék a cég által fejlesztett saját engine-t fogja majd használni, és tulajdonságaiban megmarad az előző rész által kezdett humoros, esetlen, ám felettébb szórakoztató kalandjáték kategóriájánál.

FINAL FANTASY XI

SQUARESOFT / SQUARESOFT / 2003. I. FÉLÉV
WWW.PLAYONLINE.COM/FF11

Stratégiai megállapodást kötött egymással a SquareSoft és az nVidia a közelgő PC-s Final Fantasy XI kapcsán. A már a nyáron Japánban bétatesztelt legújabb rész – szakítva a sorozat eddigi hagyományaival – először lép az online világok mára már népesnek mondható táborába, amit a videokártyákat gyártó cég egy GeForce 4 Ti-os rendszerrel megtápolt legalább 1000-es PIII mellé ajánl. A történet egy teljesen új és kitalált világban fog játszódni, melynek neve Vana D'iel, és kasztok közül választhatunk majd magunknak főhőst. 15 tulajdonságosztályba sorolt egyénünk a későbbiekben persze további attribútumokat is tanulhat, illetve dobhat el, a lényeg úgyis a harcon illetve a mágián lesz. Nagyjából ez a két dolog lesz a történet mellett az egyetlen mozgatórugónk, hogy a játékkal játszunk, aminek kidolgozottsága már az előző részekből ismert minőségben történik, tehát nem panaszkodhatunk. A galád japánok már idén novembertől részesülhetnek az online Final Fantasy kegyeiben, nekünk, európaiaknak ez legalább egy fél év késést jelent.

ACE OF ANGELS

MÉG NINCS / FLYING ROCK / -
WWW.ACEOFANGELS.COM

Már javában készül a Flying Rock internetes űrszimulátora, az Ace of Angels. A sajnos még kiadó nélküli program világa csak időben fiktív, helyileg a Föld és a Hold közötti területre korlátozódik. Az ún. Battlezone Area-ban 20 vadászgép egyikének ülésébe passzírozva kell különféle küldetéseket teljesítenünk (konvojkísérés, védtelen űrállomás biztosítása, ellenséges kolónia megrohamozása, energiaközpont szabotálása stb.), hogy végre magunkénak – pontosabban feljebbvalóinkénak – tudhassuk az úr eleddig ismert részét.
Az Ace of Angels már a béta teszt 2-es fázisában leledzik, az űrbéli objektumok a helyükön és a mesterséges intelligencia is a megfelelő szinten van. Már csak talán a fejlesztés legnehezebb szakasza van hátra, nevezetesen, hogy a játékost körülvevő világ megteljen élettel, önmagában funkcionális értékkel nem bíró hangulati elemekkel.

ROBIN HOOD: LEGEND OF SHERWOOD

WANADOO EDITION / SPELLBOUND STUDIOS / 2002. NOVEMBER
WWW.ROBINHOOD-GAME.COM

Úgy látszik, a Spellbound Studios kiváló Commandos-koppintása, a Desperados sikere nagyban megnövelte a német fejlesztőgárda önmagába vetett hitét, hiszen következő játékuk továbbra is egy taktikai csapatjátékot takar. A Robin Hood nevéhez hűen a legendás 12. századi hős történetét eleveníti fel, mintegy 9 helyszínen (Nottingham, York, Lincoln, Leicester, Derby, Sherwood) illetve 40 küldetésen keresztül. Természetesen szász eredetű betyárunk nem egyedül veszi fel a harcot a trónbitorló János herceg ellen, öttagú csapatában helyet kap Little John, Tuck barát, Skarlát Bill, valamint Lady Marian is. Mivel minden egyes karakter speciális képességekkel rendelkező pofa, nem mindegy, kit mire használunk: Little John-t például inkább a testi erőt igénylő feladatokra, míg Lady Marian-t a mutatós csali szerepére érdemes beosztani. Küldetések terén is változatos megbízásokra számíthatunk, lesz itt elfogott csapattársunk kiszabadítása, sherwoodi erdőn átutazók kifosztása, vagy kastélyostrom, illetve annak előkészítése kisebb szabotázsakciókkal! E próbálkozások ráadásul sokkalta nehezebben kivitelezhetőbbek, mint a Desperados-ban, hiszen itt az egyetlen lőfegyver a nyíl és az íj együttese. Közelharc esetén természetesen választhatunk, hogy a karddal szúrunk-e, vagy csak lapjával, illetve markolatvéggel ütjük le a delikvenst – már ha nem tudjuk kihasználni a karakterek egyedi elterelő manővereit, illetve a helyszínek nyújtotta rejtekhelyeket. Ezeket nem csak bujkálás végett ajánlatos felkeresni, mivel számos varázserővel átitatott amulettet és egyéb mágikus tárgyat is találhatunk, amelyek egy-egy vészhelyzet esetén borzasztó jól tudnak jönni (pl. nem vesztjük el az eszméletünket, ha leütnek). Dicséretes, hogy a mesterséges intelligenciát is a szívükön viselik a fejlesztők: nem kívánnak élni a script „változatos" intézményével, előre megírt algoritmusok helyett inkább több lehetséges reagálási módot adnak meg (ha egy kapuőrt meglepünk, 1. tétován bambulhat 2. ránk támadhat 3. elfuthat segítségért).

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

ACTIVISION/LUCASARTS / THE COLLECTIVE / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/INDIANA

Nézzük, mi újság Indy háza táján. Kiadtak pár új képet, a megjelenését eltolták 2003-ra, amikor pedig Nate Schaumberg-től, a játék egyik felelősétől megkérdezték, hogy hány százalékban akció és hányban kaland az Emperor's Tomb, ő némi gondolkodás után azt felelte, mindkét részben 100% . A zenéje pedig igencsak atmoszférikusra várható, mivel a Norhtwest Sinfonia (Medal of Honor, Myst III: Exile, Total Annihilation) játssza.

APRÓSÁGOK

■ Bezárta kapuit a Myst III: Exile-t fejlesztő Presto Studios. A hivatalos sajtóközlemény szerint a cég nem bírta felvenni a versenyt a nagynevű stúdiók méregdrága költségvetésből készülő alkotásaival. Ez persze marhaság, de hát fogadjuk el tőlük.

■ Rod Fung, a készülő SWAT játék producere otthagyta a Sierra-t, és másik cégnél folytatja működését. Ennek következtében az a sajnálatos helyzet állt elő, hogy a SWAT: Urban Justice csak 2003-ban jelenhet meg.

■ A november végén megjelenő NBA Live 2003-ban, a legendás kosárlabdaprogram-széria legújabb epizódjában Marv Albert hangját élvezhetjük, ugyanis aláírt egy szerződést az Electronic Arts-szal a kommentátori szerepkör betöltéséről.

■ Még egy fájdalmas halasztást kellett megélnünk ebben a hónapban: a Terminal Reality fejlesztésében készülő vámpírhölgyes, öldöklős, nácikkal telezsúfolt BloodRayne sem jelenik meg az idén. A Vivendi tájékoztatása szerint várnunk kell rá 2003 elejéig.

■ Elképesztően hosszú ideig sikerült a WarCraft III-nak letaszítania az eladási listák éléről a különböző Sims epizódokat. Augusztusban végig, és még szeptember első hetében is vezette a Top10-et. Ám a második hétre ismét visszaállt a világ rendje, és újra a Sims-ek trónolnak az élen, most éppen a Vacation kiegészítő. A WarCraft III a második, míg a harmadik a The Sims alapverziója.

■ Óriási nagy harcokat követően végül a Vivendinek jutott a megtiszteltetés, hogy játékokat gyártson J.R.R. Tolkien: A Gyűrűk Ura c. trilógiájából. Elsőként egy online szerepjátékot jelentett be, a LOTR: Middle-Earth Online-t, amelyben Középföldén kalandozhatunk amolyan EverQuest módra. A második a LOTR: The War of the Ring, amely két fél (ember és tünde faj) szemszögéből mutatja be Szauron elleni harcot egy valósidejű stratégia keretein belül. Természetesen további LOTR-játékok várhatóak a közeljövőben, főleg A Két Torony és A Király Visszatér c. könyvek alapján.

■ Örömmel jelentem, hogy október vége felé átlépi a boltok küszöbét a milliós nagyságrendű példányszámban eladott Rollercoaster Tycoon folytatása, a Rollercoaster Tycoon 2, amelyben tovább folytathatjuk epilepszia-rohamokat előidéző hullámvasút-vonaljaink építését.

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

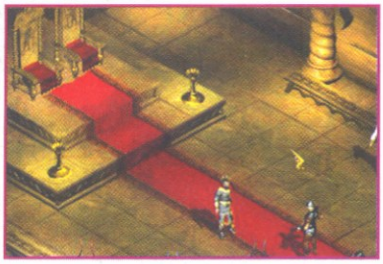
UBISOFT / 1C: MADDOX GAMES / 2003. ELEJE
WWW.IL2STURMOVIK.COM

Jövő év elején érkezik a nagysikerű IL-2 Sturmovik kiegészítő lemeze, , amelyben végre – ha részben is, de – némi magyar vonatkozásra is lelhetünk. A Forgotten Battles ugyanis finn, és ami a fő, magyar területek (különösen Balaton) égi csatáira koncentrál, természetesen történelemileg a II. világháború eseményeihez igazodva. Mindkét kampány 10-10 historikus küldetés által alkot majd egy egészet, s ha még ez sem lenne

elég, 10 multiplayer pálya, valamint 14 új vasmadár élethű modellje nyugtatja dogfight-éhségtől szenvedő lelkünket.

HEATH: THE UNCHOSEN PATH

GMX MEDIA / BURUT SOFTWARE / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.GMXMEDIA.NET/HEATH



A rég elfeledett sötét időkben, mikoron gonosz varázslók átkai és ördögi hordák kegyetlenkedései dúlták fel Goldenpeaks világát, csak egyetlen egy reménysége maradt az emberiségnek, illetve a homályba taszított Fény isteneinek a megváltásra: Mi. Megbecsült harcosként ugyanúgy a mi feladatunk lesz szerencsétlen földünket ellepő démoni kreatúrák (szám szerint 50 fajta) eltakarítása, mint az úton-útfélen nyavalygó NPC-k (több mint 150-nel találkozhatunk) szükségleteinek kielégítése, mindez 30 quest keretén belül. A program különlegessége, hogy nem muszáj mindvégig a jófiú szerepében tetszelegnünk, lehetőségünk nyílik a másik oldal érveit is meghallgatni, s alapvető erkölcsi értékek hiánya esetén akár csatlakozni hozzá. Természetesen a Sötét Uraknál kicsit másképp fest a jutalmazási rendszer, szóval sikertelen küldetés esetén ne csodálkozzunk, ha lakályos kínzókamráik egyikébe vetnek...

A FISTFUL OF GOLD

MÉG NINCS / REBELMIND / -
MÉG NINCS

A Rebelmind háza táján bizonyára furcsa álomképek kavarognak, hiszen RPG-jellegű stratégiájának, A Fistful Of Gold-nak a világa egy sajátos középkor-vadnyugat egyveleg, ahol a nehézkes lovag és a laza seriff jól megfér egymás mellett. Legalább egy előnye megvan ennek is: egy ilyen különös földön egy fejvadász (ez vagyunk mi) fel sem tűnik. Kicsiny csapatunkat azonban nem csak fejleszteni kell, az AFOG főként valós-idejű stratégia, tehát – többnyire a vagyoni – gyarapodásé a főszerep. Ezt elérhetjük egyszerű sefteléssel, eredeti mesterségünkkel, vagy a kettő borzasztó bonyolult kombinációjával. Tulajdonképpen a jelöletlen „átlagos" jelző akkor tűnik el az A Fistful Of Gold cím elől, amikor megtudjuk, hogy a készítők valóban nonlineáris játékmenettel, és így nyitott befejezéssel kívánják piacra dobni programjukat. Részletesebb információkkal természetesen nem szolgálnak (biztos csak dacból), mindenesetre én egy Outcast-szintű szabadsággal megelégednék...

TARGET KOREA

MÉG NINCS / TARGETWARE / 2002. VÉGE
WWW.TARGETWARE.NET/TK/DESCRIPTION.HTM

A számítógépes játékok körében a kelleténél talán jobban el van hanyagolva a Koreai háború, pedig igencsak érdekes színfoltja a XX. Század csatasorozatainak, különösen, ha légi ütközeteit nézzük. Elvégre az akkori gépek már hangsebességgel repültek, de fegyverzetük II. világháborús „maradványokra" korlátozódott. Ez persze nem akadályozta meg az orosz MiG-15bis-t és az amerikai F-86F-30 Sabre kódnevű vasmadarakat egymás irtásában – mint ahogy minket sem fog úgy 2002 karácsonya környékén.

FULL THROTTLE 2

ACTIVISION / LUCASARTS / 2003. IV. NEGYEDÉV
WWW.LUCASARTS.COM

Az idei E3-on tett meglepetésszerű bejelentésével a LucasArts visszatérni látszik a gyökereihez, vagyis a kalandjátékokhoz, amit mit sem látszik jobban bizonyítani, mint az éppen mostanában bejelentett Sam&Max folytatás is... De hogy a tárgyra térjek sebtiben, lássuk, mik azok az új részletek, amiket felfedtek a játékkal kapcsolatban. A lehető legszembetűnőbb változás az előző részhez képest a megjelenítés: Ben, és bandája, a Polecats (merthogy ismét ők kapják a főszerepet) teljes mértékben 3D-s megjelenítést kapnak, akárcsak a környezetük. A kezelésből teljes mértékben száműzték az egerentyűt, így a Grim Fandango által kezdett és Monkey Island 4 által kitaposott ösvényen látszik tovahaladni a játék tappancsa. A történet pedig az urbanizáció körül forog újfent: némi probléma adódik hőseink és egy nagyvállalat között a sivatag egy bizonyos szeletkéjét illetően, amit a gonosz vállalat nem átallott kinézni magának. Zeneileg talán még fontos megemlítenünk, hogy az eredeti játék zenéjét jegyző The Gone Jackals nevű bandát ismét sikerült meggyőzni az együttműködésről, és hogy az egész project mögött az a Sean Clark áll, akinek többek között az Escape from Monkey Islandet köszönhetjük.

ETHERLORDS 2

MÉG NINCS / NIVAL INTERACTIVE / MEGJELENÉS IDEJE NEM ISMERT
WWW.ETHERLORDS.COM

Igencsak belevaló folytatásnak ígérkezik a Nival Interactive 3 dimenzióba ágyazott stratégiája, az Etherlords 2, hiszen nemcsak egy új világot, 4 új kampányt, 16 új különös kreatúrát, valamint 30 vadonatúj varázslatot óhajt az asztalra tenni, hanem egy ún. Artifact editort (az eddigi varázslatok paramétereit szabhatjuk át, vagy akár megalkothatjuk a sajátunkét is) és egy pályaszerkesztőt is. Ez utóbbinak természetesen főleg multiplayer-ben vehetjük majd hasznát, ami az új face to face és team modoknak köszönhetően szintén megújul. Különösen exkluzív jelleget fog kölcsönözni az anyagnak, hogy többjátékos mecscseinket fel is vehetjük, akárcsak a Quake-ben, későbbi lejátszás apropójából. A program sajnos eddig még csak Amerikában várható (hogy mikor, még kérdéses), ugyanis európai kiadót még nem talált a neves fejlesztő-gárda...

APRÓSÁGOK

■ E hónap bombahíre minden bizonnyal a Blizzard bejelentése volt, miszerint a szépemlékű Vampire the Masquarade-et jegyző Nihilistic csapatával együtt fejleszti a Starcraft: Ghost-ot! Noha a program voltaképp egy Metal Gear Solid-ra hajazó third person shooter (és még csak nem is PC-s), azért a Blizzard iránti megbecsülésünk jeléül úgy gondoltuk, megemlékezünk róla. Különösen, hogy kb. egy évtizeden belül PC-re is várható, bár a Blizzard félistene, Bill Roper olyannyira bőszen hirdeti a konzolbarát jelzőt, hogy a PS2, Gamecube és Xbox verzió után még a bizakodóbbak is vajmi kevés esélyt látnak rá. Főleg ha még azt is hozzávesszük, hogy az újságírók által felvetett PC-portolás kérdésére úgy válaszolt, hogy reméli, minél több PC-s tulaj fog egy konzolt is venni számítógépe mellé. Bizony, van, ahol ezt megtehetik...

■ Kezdik végre felismerni a cégek a játékok reklámfelületeiben rejlő lehetőségeket, hiszen a minap a Maxis az Intellel és a McDonald's-szal egy szerződést írt alá, miszerint Sims Online c. játékában e két cég termékeinek reklámjai tűnnek majd föl. (Már csak azért fohászkodom, nehogy egész reklámblokkokig fajuljanak el!)

■ Kevésbé jó hír a Sim-fanoknak, hogy a Maxis elhalasztotta a SimCity 4 megjelenési idejét, így a korábban beígért karácsonyi megjelenés helyett csak 2003. január vége felé veti a rajongók izgalomtól felhevült lábai elé.

■ A legendás Z-vel köztudatba robbant Bitmap Brothers egy II. világháborús stratégiai játékon, a World War II: Frontline Command-on dolgozik, mely talán a legizgalmasabb csatákat eleveníti fel a Normandiai partraszállástól kezdve (1944. jún. 6.) Hitler bekerítéséig. Sokat nem lehet még tudni róla, mindenesetre az ügyeletes PR-osztály mindenkor a tökéletesnek mondott 3D-s engine-t és a realitásokon nyugvó, és egyúttal lelkiekben megrázó elbeszélést dicsőíti.

■ November végén érkezik az Industry Giant II kiegészítő lemeze, a beszédes nevű Addon, amely az eredeti játék 1900 és 1980 közötti időintervallumát tágítja ki mintegy 40 évvel. Így 2020-ra már átdolgozott mobiltelefonokkal és számítógépekkel, illetve egyéb high-tech kütyükkel is megalapozhatjuk szerencsénket.

SEARCH AND RESCUE: VIETNAM MED EVAC

MÉG NINCS / INTERACTIVE VISION GAMES / -
PC.IAVGAMES.COM/VME

Végre a szimulátorok történelemhű világában is kipattant egy eredeti ötlet szikrája, hiszen az Interactive Vision Games helikopter-szimulátora Vietnám 1961 és 1975 közötti eseményeit dolgozza fel, méghozzá – többnyire – a dzsungelrengeteg mélyén rekedt bajtársak kimentésére koncentrálva. Küldetéseink közé persze nyugisabb megbízások is beeshetnek, például egy egyszerű csapatszállítás egy másik helyőrségre, de természetesen támadások előkészítésére, asszisztálására is számíthatunk. A szavatosságra sem lehet panaszunk, több mint 100 küldetés vár ránk, köztük akár „viharvert" vagy éjjeli hadművelet is.

KOHAN II

WANADOO / TIMEGATE STUDIOS / 2003. IV. NEGYEDÉV
WWW.TIMEGATE.COM

A több helyütt is év stratégiájának választott Kohan-nak végre a fejlesztők fejében is megérett a folytatásra! A következő rész korunk hívó szavának megfelelően már teljes 3D-ben fog pompázni, számos új légi és földi egység, valamint grafikai elemek közepette. A dinamikus fénykezelés például már alap, s ugyan kép még nem sok jelent meg a játékból, de a beszámolók alapján belegondolni is káprázatos, hogyan néz majd ki, amint a levegőben suhanó tüzes nyilak árnyék mellett be-bevillanó fénykoszorút is bocsátanak a földre, vagy hogy a lecsapni készülő villám miként világítja be az égboltot... Single playerben egyébként nem kevesebb mint 5 kampánynyi küldetést, míg multiplayerben King of the Hill, Kingslayer, Turtle és egy soha nem látott modot tehetünk magunkévá e fantasy ihletésű program által.

RACING LEGENDS

NINCS / WEST RACING / -
WWW.WEST-RACING.COM/RACING.HTM

Érdekes ötlettel állt elő a tömeges megelégedésre törekvő West Racing fejlesztőgárdája. Racing Legends névre hallgató játékuk ugyanis formabontó módon nem a készítők által előre meghatározott komponensekből áll össze (tehát nincs olyan, hogy ebbe a játékba 8 autó van és kész), hanem minden egyes vásárló egyéni ízlése alapján készül belőle egy verzió. A vevő csak leadja a rendelést (természetesen Interneten, épp ezért nincs szüksége a cégnek kiadóra) a pályákat, autókat, realizmus fokát illetően, és pár nap, illetve hét leforgása alatt már a kezei közt szorongathatja teljes mértékben saját programját. Ezzel persze nincs vége, a kézhezvétel után is módosíthat a játékon, az alkotók ehhez minden segítséget megadnak kuncsaftjaiknak.

THE GREAT ESCAPE

SCI / PIVOTAL / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.SCI.CO.UK

A szeptemberben megrendezett Tokyo Game Show-n jelentette be az SCi új akció-kalandjátékát, melyben a jelen számunkban tesztelt Prisoner of War-hoz hasonlatosan egy német fogolytáborból kell elkövetnünk a Nagy Szökés-t. A The Great Escape a hasonló című,

1963-as Steve McQueen filmen alapul, amely pedig a második világháború megtörtént eseményeit dolgozza fel. Bár kalandjaink kezdetén csak a német hadifogolytábor, a szökésbiztos Stalag Luft III belsejével ismerkedhetünk (és készíthetjük elő a dobbantást), később azonban változatos helyszínekre is eljuthatunk, úgymint a hegytetői kastély, a kórház, avagy egy működő Luftwaffe repü-

lőtér (sőt még egy mozgó vonaton zajló hajsza is beleférhet kalandjaink közé). Szökésünkben nem leszünk egyedül, hiszen igen fontos szerepet kap majd a megfelelő csapat összeállítása (lesznek karakterspecifikus feladatok, egyik társunk pl. tökéletesen beszél németül, másikuk nagy pakkokat tud cipelni, míg mi a zárfeltörésben jeleskedünk). A játék története és karakterei erősen építkeznek a filmre, így azzal nem lesz baj. A

nyílt harccal szemben sokszor a lopakodást kell majd előnyben részesítenünk. Járművek is használhatóak lesznek a menekülés során, a készítők külön kiemelik a finálében szereplő motorkerékpárt.

SKI JUMP CHALLENGE 2003

THQ / VCC / -
WWW.SKISPRINGEN2002.DE

A tipikusan nem csapatjátékra épülő sportok (golf, horgászat) mindig is furcsán hatottak a számítógépeken, de úgy látszik, a kiadók, illetve fejlesztők csak nem veszik ezt észre, s évenként traktálnak minket ilyesféle abszurdumokkal. Sajnos ilyen a Ski Jump Challenge 2003 is, amely nevéből adódóan a síugrás csodálatraméltó teljesítményét önti bináris formába. Tulajdonképpen nem sok reményt fűz hozzá az emberfia (bár látvány szempontjából elég pofás), egyetlen reménységként a C64-es időket idéző multiplayer módot lehet elkönyvelni, amelyben 16-an állhatunk egymás után a rajtvonalhoz, s versenyezhetünk, kinek hosszabb a... az ugrása.

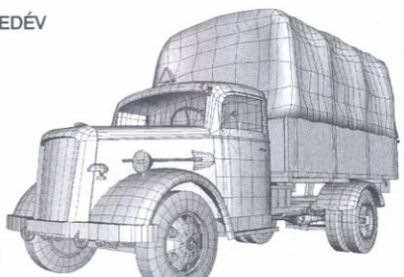
THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

UBISOFT / BETHESDA SOFTWORKS / 2002. NOVEMBER
WWW.ELDERSCROLLS.COM

A Bethesda Softworks tudja hogyan kell rajongói kedvére tenni, hiszen a minap nem csak magát a Morrowind kiegészítő lemezét, a The Elder Scrolls III: Tribunal-t, hanem november végi megjelenését is bejelentette! Az add-on története szerint Morrowind trónját elfoglalta egy másik, s mindazonáltal könyörtelenebb király, amit természetesen nem minden alattvaló fogad el teljes nyugalommal, kisebb polgárháborút megalapozva ezzel. Ebben a káoszban kell Morrowind fővárosába, Mournhold-ba eljutnunk, miközben kegyetlen bérgyilkosok tucatjai zaklatnak...

SCHWARZENBERG

MÉG NINCS / RADON LABS / 2004. IV NEGYEDÉV
WWW.RADONLABS.DE/SZB.HTML



A Project Nomads után a német fejlesztők egy II. világháborús single-player akció-kalandjáték fejlesztésébe fogtak, mely 75%-ban valós történelmi eseményeken alapul – érdekesség, hogy a játék ötletét immáron 12 éve dédelgették magukban, de a technika akkori fejlettsége (Amiga-korszak) nem tette lehetővé az elkészítését (meg előbb meg kellett tanulniuk játékokat készíteni). 1945-re a Harmadik Birodalom már erősen szétesőben volt, amikor az amerikai csapatok rejtélyes parancsot kapnak egy kicsiny terület körbezárására. Ez Schwarzenberg városa, ahol a tikos náci atomkísérletek folytak, melyekről – fiatal kutatóként a kommandósokhoz csatlakozva – nekünk kell jelentést készítenünk. A rutinfeladatból persze igen hamar rémálom válik, a kommandósok kidőlnek, és ottmaradunk egyedül, sőt kiképzetlenül a német atomtitkokat őrző kiképzett hadosztályok ellen. A játék három területen játszódik: kezdetben egy Hartenstein környéki, SS-bázisként funkcionáló, lebombázott kastélyban tevékenykedünk majd, utána megyünk Schwarzenberg városába, míg a befejező rész egy hegyek közé rejtett, titkos földalatti bázison játszódik, ahol fény derül a nácik legszörnyűbb titkaira is. A játékban szereplő járművek között lesz vonat, teherautó, motor és pár helyes régi német autó, míg fegyvereink a késektől és ásóktól a pisztolyokon és gépfegyvereken át egészen a V2-ig terjednek. A megjelenítést a saját fejlesztésű The Nebula Device motor végzi, mely külső helyszíneket, 3D-s felhőket, dinamikus árnyék- és fényeffekteket, fotorealisztikus fa- és vízmegjelenítést, nappal-éjszaka változást és különböző időjárási effekeket (eső, köd, szél) támogat, valamint egy új technológiát (Retro Shading), melytől a dolgok réginek néznek ki. Ja és az egész engine nyílt forrású, a Radon oldaláról letölthető(!). Mivel a készítők az életművüknek tekintik a Schwarzenberg-et, így bizonyosan nem fogunk csalódni benne.

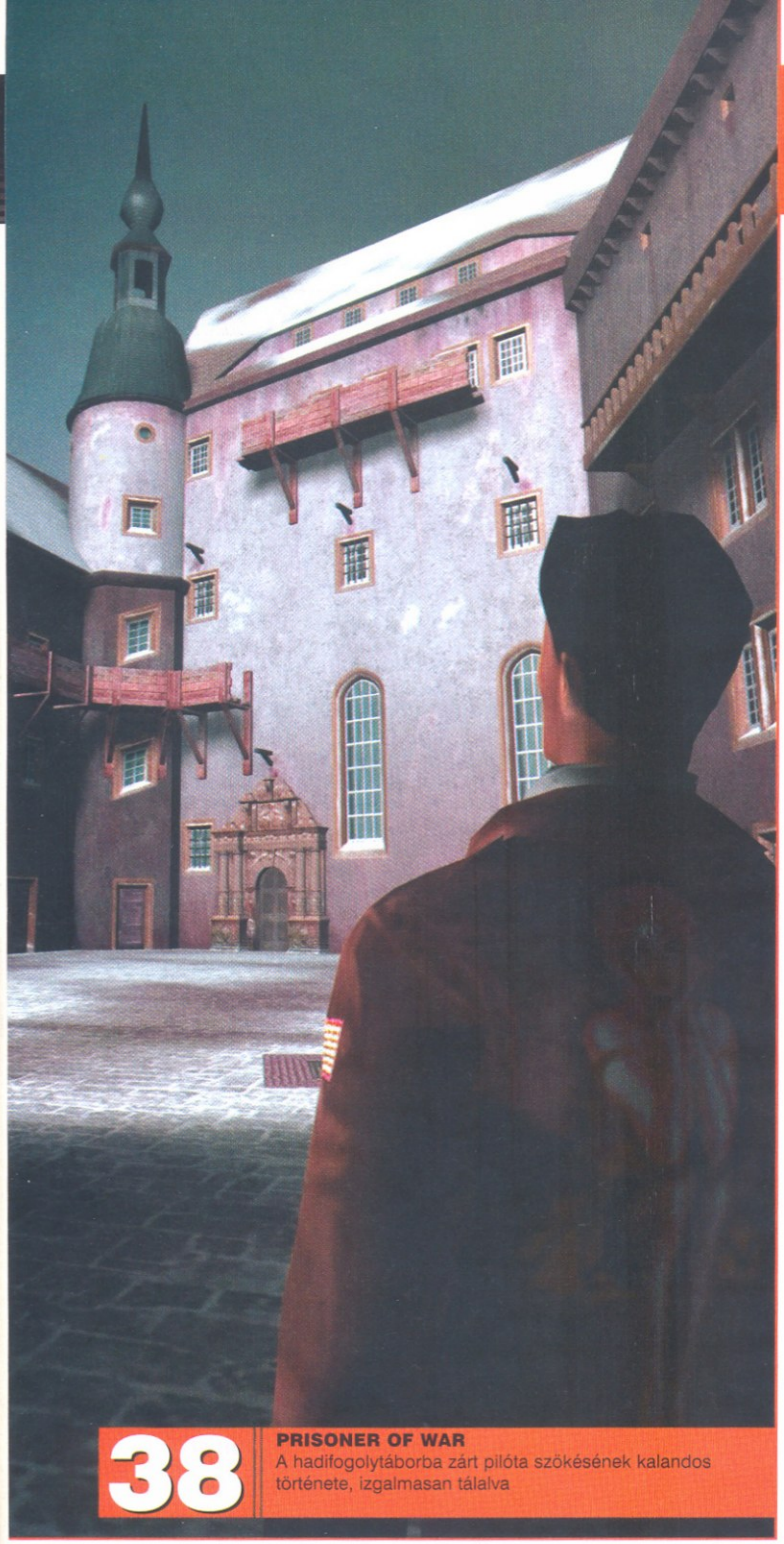
APRÓSÁGOK

■ Gőzerővel dolgozik a LucasArts a kalandjátékok újbóli felvirágoztatásán – adta hírül egy augusztus végi hivatalos közlemény, melyben a cég elismerte, hogy '93-as nagy klasszikusának, a Sam&Max-nek a folytatásán ügyködnek. A 2004-re tervezett PC-s megjelenés felett az eredeti játék atyja, Michael Stemmle bábáskodik majd.

A történetről, és más hasonlóan fontos nyalánkságról még nem esett szó, mindösszesen annyit árultak el, hogy a nyúl és a kutya lesznek az irányítható szereplők – újfent.

■ Leállította online szolgáltatását a Vircom, s egyúttal be is zárta Interactive névvel vértezett leányvállalatát. Ezen hír ugyan így önmagában nem sok mindent árul el, ám ha jobban a dolgok mögé nézünk, láthatjuk, hogy a cég által fejlesztett, és rajzfilm grafikájával egyedülállónak mondható Black Moon Chronicles nevű MMORPG-je így támogatottság nélkül marad, a műfaj rajongói máris érezhetnek egy kisebb fajta kesernyés szájízt... A dolgok még mélyebb hátterében pedig az anyacég, a Cryonetworks júliusi csődje áll.

■ Kettős élményekkel lehettek gazdagabbak a kalandjáték-rajongók a Funcom szeptember végi bejelentéseitől, hiszen míg egyik kezükkel adtak egy játék bejelentésének képében, a másikkal elvettek egy szüneteltetéssel. De, hogy gyorsan a lényegre is térjünk: a Midgard néven futó, és már lassan 2 éve fejlesztés alatt álló MMORPG-jükre esett a szomorú választás, amikor azt kellett mondani, hogy ne tovább – ugyanis a cég nem látta kifizetődőnek, és a jelenlegi piaci helyzet mellett biztonságosnak a játék további fejlesztését. Annyit elárultak, hogy a koncepció és a csapat nem felejtődik, és ha minden jól alakul, 2005-ben még visszatérhetnek rá... Örömteli esemény azonban, hogy a hagyományos kalandjáték szerelmesi tobzódhatnak, hiszen az utóbbi évek legnagyobb pozitív élményét okozó The Longest Journey lassan folytatás elé néz, és a koncepciók és vázlatok világába helyeződik a fejlesztés ezen korai szakasza. Ehhez még ötleteket és tanácsokat is szívesen vennének a készítők a játék hivatalos weboldalán.



38 **PRISONER OF WAR**
A hadifogolytáborba zárt pilóta szökésének kalandos története, izgalmasan tálalva

AKCIÓ

Igazán remek hónap volt ez az akciórajongók számára. A Prisoner of War-ról és Conflict: Desert Storm-ról sejtettük, hogy kellemes játékok, mégis várakozáson felül teljesítettek. Hála IO-s és EIDOS-os kapcsolatunknak, elsőként tesztelhettük a Hitman 2-t, de ezen felül is számos váratlan béta-teszt szakadt a nyakunkba, melyek kivétel nélkül pozitív játékélményt biztosítottak: Dragon's Lair 3D, Knight Rider, K.Hawk. Egyedül a Sniperrel nem voltunk megelégedve, ennél sokkal többet vártunk egy Jupiter-engines játéktól.

TARTALOM

23 | STAR TREK: ELITE FORCE 2
A jelek szerint minden idők legjobb Star Trek játékának folytatásában sem fogunk csalódni.

24 | DRAGON'S LAIR 3D
Egy klasszikus sikerjáték hasonlóan fantasztikusnak ígérkező feldolgozása.

26 | GTA: VICE CITY
A játék, mely várhatóan minden rekordot megdönt majd, és minden várakozásunkat felülmúlja.

28 | KNIGHT RIDER
Annyi év hiábavaló várakozás után, most végre lehetőséget kapunk, hogy KITT vezetőülésébe ülhessünk.

30 | K.HAWK - SURVIVAL INSTICT
Szilikonmell és macskaléptek - avagy a túlélési ösztön mindenek felett...

32 | CONFLICT: DESERT STORM
A Sivatagi Vihar hadműveleteit feldolgozó játék megjelenése után az eladási listák élén landolt Angliában.

34 | HITMAN 2: SILENT ASSASIN
A bérgyilkos visszatért, ám a halk és gyors akcióknak, az álruha húzásának ideje - könnyű fokozaton - lejárt.

38 | PRISONER OF WAR
Egy repülőszázados náci táborokban aktívan eltöltött mindennapjai - igazi gondolkodtató akciójáték.

40 | BANDITS: PHOENIX RISING
A Mad Max több mint 20 év elteltével is remek története, ezúttal egy közepes akciójátékba integrálva.

41 | SNIPER: PATH OF VENGEANCE
A Mortyr készítőinek új akciójátéka, bőven az átlag alatti színvonalon.

ELŐREJELZÉS

Deadly Dozen: Pacific Theathre	2002/10	Activision
Delta Force: Black Hawk Down	2002/10	Novalogic
AquaNox 2: Revelation	2002/11	JoWooD
Dragon's Lair 3D	2002/11	Ubi Soft
Iron Storm	2002/10	Wanadoo
James Bond 007: NightFire	2002/11	Electronic Arts
K-Hawk: Survival Instinct	2002/11	JoWooD
Medal of Honor: Spearhead	2002/11	Electronic Arts
RtCW: Enemy Territory	2002/11	Activision
Tom Clancy's Splinter Cell	2002/12	Ubi Soft

TOPLISTA

1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. Return to C. Wolfenstein	Activision
5. Hitman 2	EIDOS Interactive
6. Mafia	Take 2 Interactive
7. MoH: Allied Assault	Electronic Arts
8. Quake III: Arena	Activision
9. C&C: Renegade	Electronic Arts
10. No One Lives Forever	Fox Interactive

ACTIVISION
RITUAL ENTERTAINMENT
WWW.RITUAL.COM/EF2/INDEX.HTML
2003. I. NEGYEDÉV

STAR TREK: ELITE FORCE 2

Egy éven belül kezünkben az eddigi legjobb Star Trek játék folytatása – minden ellenállás hasztalan!

Szubtér-részecskékre éhes rajongók figyelem, a Ritual már javában munkálkodik a Star Trek Voyager: Elite Force folytatásán – ámbár most kivételesen nem egy csillaghajó, hanem egy felajzott Quake 3 engine fog teret váltogatni a harcias klingonoktól, halálos borgoktól és egyéb fura kreatúráktól hemzsegő világban.

Irányelvektől hangos kalandjaink továbbra is a Delta kvadránsban elkallódott Voyager körül forognak, legalábbis kezdetben, ugyanis az első küldetés pont a hazatérés pillanatait eleveníti meg – természetesen kibővítve Alex Munro hadnagy (az első rész főhőse) kommandója, a Hazard Team közreműködésével. Mivel az egyik honi tévéadó '80-as évekből szabadult szinkron-csökevényekkel kezdte el leadni a Voyager 7. évadját, elrontva ezzel a befejezést, a további részleteket a játék megjelenéséig inkább fedje jótékony homály. Annyi viszont bizonyos, hogy a visszaérkező hősök tiszteletére rendezett ünnepségek után – életre szóló barátságok ide vagy oda – a legénység java más-más szektorban folytatta életét (sok volt az a 7 év összezártság). Munro például a Csillagflotta Akadémián keresett menedéket háborús emlékei elől, tanári karrierje azonban az odalátogató Jean-Luc Picardnak köszönhetően nem tartott sokáig. A tar fejű kapitány ugyanis meglátva a hadnagyban szunnyadó tehetséget, azonmód az Enterprise E-re hívta, a Hazard Team többi tagjával egyetemben. Alighogy megérkeztek, a legendás hajó föderációs vészjelzést fogott, s még mielőtt lőtávolon belülre érhettek volna, végignézhették, amint egy ismeretlen hajó szupernóvát idéző robbanásban tudatja a kis űrladik utasaival a benne évszázadok tapasztalata alapján megalkotott plazmafegyver pusztító erejét…

Ellenségből tehát nem lesz hiány, különösen, hogy egyből 2 új idegen entitás is óhajt portyázni az Alfa kvadráns értékes lelőhelyeiből – bár az eddig publikált karcolatokból csupán egy savat csáprágójából köpködő faj Half-Life koppintásszagú képe sejlik fel… Annál érdekesebbek a fegyverek: az elődből jól ismert fézer, kompressziós puska, disruptor, tetrion gépágyú és a borg ellen kifejlesztett I-MOD energiafegyver mellé ugyanis bekerült egy multifunkcionális gránátvető (többek közt füst- és gázgránátokkal), egy klingon Bat'leth (!) és egy idegen eredetű közelharci fegyver. A tricorder is nagyobb szerepet kapott végre: álcázott objektumokat leplezhetünk le a segítségével, vagy az ellen testfelépítését tanulmányozhatjuk vele halálos sebesülési pontok után kutatva, de – nyílt terepen – akár az Enterprise „lézeres célmegjelelőjeként" is szolgálhat!

A 12 egyjátékos küldetés során természetesen nem csak az új idegen létformákkal gyűlik meg a bajunk, a háziak is (romulán, klingon és a Delta kvandránsbeli borg) serényen kitesznek majd magukért, pörlekedéseiket pedig ugyancsak nekünk kell megoldanunk (ami a jó diplomáciai kapcsolatok megtartása végett sokszor nehezebb feladat). Egy korrekt csapattal a hátunkban azonban ez nem lesz nehéz, Munrót ugyanis a Hazard Team megszokott tagjai (Telsia – behatolás, Chell – technikus, Chang – bombaszakértő, Jurot – szanitéc) mellett még a klingon Kourban (nehéztüzérség), Sydney (pilóta) és Gonzales (kém) dongja körül.

Mulitplayer terén sem fog csalódást okozni a program, ugyanis az elől Expansion Pack-jében megtalálható összes játékmódot asszimilálta már, mi magunk viszont sajnos csak jövő év elején merülhetünk el a direktívák rengetegében.

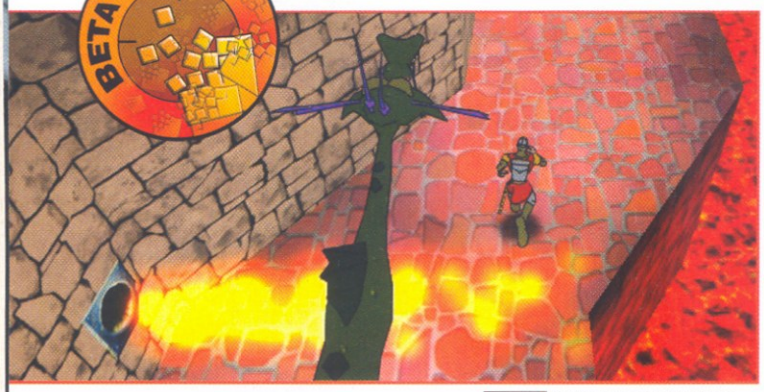
Puma

STAR TREK: VOYAGER

A Voyager-sorozat 1995-ben debütált a képcsöveken, osztatlan sikert azonban csak a 3. évadtól könyvelhetett el. A 70.000 fényév távolságban magára maradt csillaghajó remek helyszínül szolgált a legénység igazi nagy családdá formálódásának, szinte érezni lehetett, amint a tisztek az elveszettség elviselhetetlen érzése nyomán minduntalan valami kapaszkodót kerestek és persze találtak egymásban. Számtalan kísértés ellenére, ha idővel is, de felülemelkedtek önző vágyaikon, s erkölcsi normáiknak megfelelő magatartással jutottak túl a morális dilemmákon. Talán ennek köszönhető, hogy – számomra legalábbis – minden eddiginél közvetlenebb módon fejezte ki a Star Trek fő mondanivalóját: minden körülmények között, mindvégig, embernek maradni.

UBI SOFT
DRAGONSTONE
WWW.DRAGONSLAIR3D.COM
2002. NOVEMBER

DRAGON'S LAIR 3D



Cső kolléga lefújja, én meg majd lakkozom...

Végre egy feldolgozás, mely új élményeket kínálva hű marad az eredetihez. Múlt és jelen találkozása, egy nagyszerű játék, mely a jövőbe mutat – kötelező darab!

A játéktermek világában, 1983-ban új csillag született. Don Bluth, Rick Dyer, Gary Goldman és John Pomeroy elképesztő szépségű, kézzel rajzolt játéka, a Dragon's Lair rabul ejtette a világot. A játéktörténelem első teljesen animált, lézerlemezen megjelentetett videojátékában egy bátor lovag kalandjait lehetett átélni, akinek szépséges kedvesét, Daphne-t elrabolta a gonosz sárkány, Singe, és a nem kevésbé antipatikus varázsló, Mordrock kastélyába hurcolta, és amelyben hősünknek számtalan csapdán és ellenségen kellett átverekednie magát. Az egész játék tulajdonképpen egy interaktív rajzfilm volt, amelyben egy-egy pillanatra a játékos kezébe kapta az irányítást, és ha kellő reflexszel ütötte le a „kardgombot", vagy jó irányba rántotta az irányítókart, folytatódott a sztori, különben számos bájos halálnem animációja következett. A Dragon's Lair 1989-ben megjelent egy átiratban DOS-ra, ám az igazi konverziót Bluth cége, a ReadySoft készítette el 1993-ban. Ebből aztán két folytatás is készült, és ne feledjük Bluth másik játékát, a nem kevésbé híres Space Ace-t sem, melyből szintén született egy második rész is.

Idén januárban igen nagy feltűnést keltett a bejelentés, miszerint a két évtizedes évforduló tiszteletére elkészül a legendás mű felújítása, a modern időknek megfelelő 3D-s megjelenítésben, a régi hangulatban, de új élményeket kínálva. Jómagam kissé félek már ezen hírektől, hiszen a legendás Prince of Persia mérsékelt sikerű „térbeli leképzése" után idén megjelent a rémálomszerű Simon the Sorcerer 3D is, melyet én ifjúkorom, a DOS-os hőskorszak meggyalázásaként éltem meg. Ám mégis bizakodó voltam, mivel az újonnan alakult Dragonstone csapatban ott voltak a régi siker szülőatyjai, és pár igen prominens név is (lásd keretes írásunk). Az érdeklődésre jellemző, hogy három nagyágyú is ringbe szállt: a Ubisoft (PC és Xbox verzió), az Encore (PS2 és GameCube átirat) és a THQ, aki a nemzetközi konzoljogokat vásárolta meg, és ez a fajta összefogás eleddig példa nélküli a játékiparban. Az idei E3-on már megjelent a játék első játszható verziója – és be is söpörte a kiállítás legjobbjának járó díjat... Ezek után bizakodva, bár még mindig kissé félve helyeztem be a meghajtóba a kiadótól beszerzett legfrissebb bétaverziót.

A nyitó, kézzel rajzolt animáció, melyet természetesen a két atya, Bluth és Oldman készített, azonnal visszaröpített a múltba, és innentől kezdve nem volt megállás: a játék abbahagyhatatlannak bizonyult – valami olyan tüneményes módon sikerült összehozni a régi dolgokat az új irányzatokkal, ami előtt csak fejet tudok hajtani. A játék nem egy öncélú, „mutassuk meg, mit tudunk" jellegű hatásvadászat, hanem valódi tisztelgés a világhírű elődök előtt.

A DL3D egy érdekes, vegyes technikát használ a megjelenítéshez. A környezet, mely az eredeti játék alapján készült, a Don Bluth által a saját archívumából előásott rajzok alapján, valódi 3D-s objektumokból építkezik. A karakterek viszont (akik között a régi ismerősök – Dirk, Daphne, Singe, a küklopsz-kukacok, a kriptaőrző szellemek vagy a csókos szájú Giddy Goons-ok – mellett egy tucatnyi újabbal is találkozunk, melyeket maga Bluth tervezett) az előző számunkban a készülő XIII című játék kapcsán már bemutatott cel-shading technikával vannak „megbolondítva". Ez rendkívül érdekes, először talán meglepő hatást kelt: az erős kontúrú, plasztikus, rajzfilmszerű szereplők és a mindenféle effekttel (dinamikus fények és

ÉRDEKESSÉGEK

A Smithsonian Intézetben három videojáték van kiállítva, mint minden idők legsikeresebbike: a Pac Man, a Pong és a Dragon's Lair. A játék sikerére jellemző, hogy még ma, 20 évvel a játék megszületése után is több mint 250 millió bejegyzett rajongója van szerte a világon Dirk és Daphne

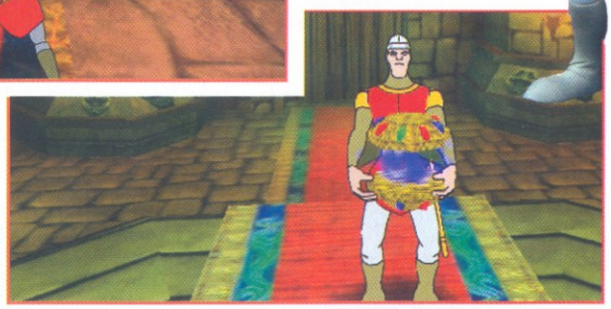
sztorijának. A első két DL és a Space Ace egyébként nemrég megjelent DVD kiadásban is a Digital Leisure gondozásában, hatalmas sikert aratva. A Stone által komponált új főtémához egyébként videoklip is készült, amit talán idehaza is láthatunk hamarosan...

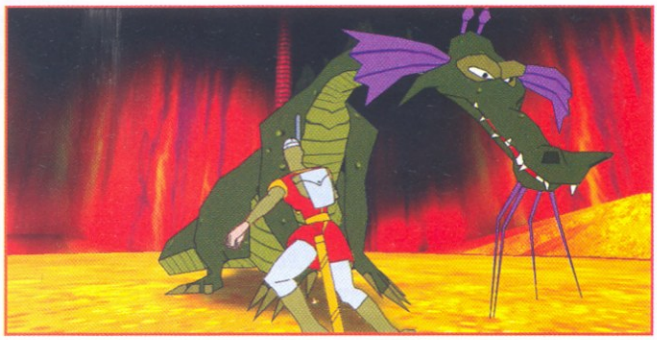
árnyékok) megtámogatott 3D-s környezet találkozása valóban azt az érzést kelti, hogy a régi játékot látjuk úgy, hogy közben főhősünkkel be tudjuk járni a kastélyt a tér minden irányában. A rajzfilmszerű hatást erősítik a szereplők aprólékosan megrajzolt animációs fázisai, Dirk például 150-féle mozgást „ismer". (Az egész egyébként kézzel van animálva, tehát nincs a napjainkban divatos motion capture.)

A játék folyamán 43 helyszínt kell felderítenünk, mely több mint 250 termet, szobát, csarnokot, miegyebet jelent, kb. hétszer akkorát, mint az eredeti arcade verzió, tehát jóval mélyebben beleáshatjuk magunkat az elátkozott kastély rejtelmeibe.

A DL3D immáron nem „reflexjáték". Egy valódi akció-kaland, melyben gyakorlatilag az összes helyszínen egy a célunk: kijutni onnan... Ez persze sosem egyszerű feladat: elképesztő mennyiségű ugrabugra, kötél- és létramászás, kúszás-gurulás, valamint jó sok gondolkodnivaló mellett nagy halom ellenség is utunkba kerül, akiket vagy sokoldalú kardunkkal, vagy a szintén multifunkciós számszeríjjal változtathatunk életerő- vagy managolyóvá. Utóbbira azért van szükség, mert a kastélyban összegyűjthetünk jó pár hasznos bűverejű készséget is; egyiktől holmi anakronisztikus Bat Man-ként röpködhetünk, másik az életerőnket regenerálja, harmadik segítségével megláthatjuk az emberi szemnek láthatatlan átjárókat stb., és ezen kívül elsajátíthatunk pár extra, szintén manát fogyasztó kardgyakorlatot is. Mindeközben persze kincseket is gyűjthetünk, és jó pár titkos hely is vár felderítésre. Az egész játék hihetetlenül dinamikus és fordulatos, szinte nincs unalmas pillanata. A kitűnő hangulatról a 900 megányi felinstallált anyagból 550 megát kitevő fantasztikus hanganyag gondoskodik, mely kilencórányi, régi és újonnan komponált zenét jelent, és emellé társul az utánozhatatlan humor. Ez valóban egy családi játék – nincs benne vér, nincs esztelen mészárlás, legyőzött ellenségeink ködbe vesznek, eltűnnek. Van viszont rengeteg képi- és szöveges poén, amit képtelen lennék írásban visszaadni, hiszen szorosan hozzátartozik a játék egészéhez – ezt valóban látni és hallani kell! (A nyakunkban lógó bűvös medál segítségével Daphne folyamatosan kommunikál velünk, és olyan átéléssel kommentálja az eseményeket, ami tényleg leírhatatlan...)

A játékélményhez hozzátartozik, hogy a játék folyamán bármikor menthetünk, kivéve a főellenségek elleni csatákat, és nincs „game over", azaz a látványos halálnemek után visszatérünk a balul sikerült akció színhelyére.





Essék szó a tesztelés néhány kellemetlenségéről is. Sajnos néha „beállt a kormányzár", azaz nem tudtam forgatni a kamerát, így meglehetősen nehézkessé vált Dirk irányítása. Ezen kívül párszor összeomlott a játék, és az irányítás beállítása is rendkívül nehézkes volt, így nem is tudtam kipróbálni a kicsikét sem joystickkal, sem gamepad-del. Gondolom és remélem, ezek pusztán a bétaverzió hibái voltak, és a játék tervezett novemberi megjelenéséig kijavítják ezeket.

Az egyik internetes interjúban Steve Parsons, a Dragonstone elnöke elárulta, hogy következő projektjük (talán nem meglepő) a Space Ace 3D lesz, és erre én – ezen játék ismeretében – már előre fenem a fogam. Úgy érzem, a fejlesztők megmutatták azt az utat, melyet mindenkinek, aki ezután hasonló legendás játék feldolgozásába kezd, követnie kell. Biztos vagyok benne, hogy az összes platform egyik nagy slágere lesz a Dragon's Lair 3D, mely tovább öregbíti a méltán népszerű eredeti játék jó hírnevét. Csak gratulálni tudok a munkához, és mindenkit arra biztatok, hogy életkortól függetlenül szerezze be a játékot, amint megjelenik. Kicsiknek, nagyoknak kihagyhatatlan, remek játékélmény, kitűnő szórakozás!

]{redenc

Azt az utolsó királylányt tényleg nem kellett volna...

CSILLAGSZÓRÓ

A DL készítői közül három ember, Bluth, Goldman és Pomeroy az elmúlt években a Walt Disney stúdió csapatát erősítették. Előbbi kettő együtt készítette a Titan AE-t, Bluth az Anasztázia főanimátora volt, míg Pomeroy a Fantázia 2000 és a Micimackó mozifilm-változatainak készítésében jeleskedett. Rick Dyer a Dragonstone egyik alapítója, aki két dologról híres: ő készítette a világ első holografikus videojátékát, és a kora '80-as évek kézi videojátékaira írt programok több mint felét. A zeneszerző pedig az a Christopher Stone, aki hat televíziós ASCAP díjat nyert, és 20 játékfilm muzsikáját komponálta eddig. Nem semmi egy csapat...

TAKE 2 INTERACTIVE
ROCKSTAR GAMES
WWW.GTAVICECITY.COM
2003. III. NEGYEDÉV

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Bigger, better, faster, more – azaz nagyobb, jobb, gyorsabb, több. Ezen szavakkal jellemezték alkotói a GTA sorozat legújabb tagját, és remélem, az alábbi írásból kiderül, ezúttal ez nem puszta marketingfogás volt...

Ha elsőre kifekszik, oké... ha nem, a csukámat is hozzávágom.

ÚGYES!

A zárszómban emlegetett komplexitást jelzi, hogy egyszer csak a neten felbukkant egy weblap, Kent Paul 80-as évekbeli nosztalgia oldala (www.kentpaul.com), mely a szerző Vice City-hez fűződő emlékeinek állít mementót, a dekadencia évtizedének... Természetesen itt egy mesterien kitalált reklámfogásról van szó, Kent Paul meg fog jelenni a játékban, bár szerepe egyelőre ismeretlen.

Idén májusban a Rockstar fejlesztőcsapata öröklakást vásárolt a szívemben. Most úgy tűnik, emeletráépítéssel próbálkoznak – és az eddigi hírek szerint igen jó esélyel. Nem akarok rébuszokban beszélni: természetesen a Vice City-ről van szó, melynek készítését már a júliusi számunkban, a GTA3 bemutatójában beharangoztam. Az első hírek szerint a játék csak PS2-re jelent volna meg, szerencsére azóta kiderült, lesz portolás kedvenc platformunkra is. A PS2 verzió október 29-én jelenik meg, valószínűleg mi, PC-sek ismét kénytelenek leszünk jó pár hónapot várakozni, de jobb későn, mint soha...

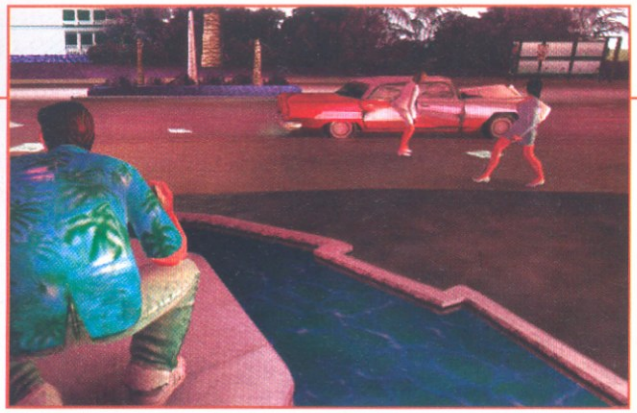
A játék címéről nekem egyből a Miami Vice című sorozat ugrott be, és ez nem véletlen, a készítők nyíltan felvállalták a nagysikerű sorozattal való párhuzamot. Vice City sokkal jobban fog hasonlítani Miamira, mint Liberty City New Yorkra. És az időpont is nagyjából stimmel, hiszen a játék a 80-as években játszódik, a villódzó neonfények, a hawaii ingek és a bikinis, görkoris lányok idejében, amikor egy western-hősből elnök lett, és Michael Jackson még helyes néger srác volt, nem egy csúnya fehér csaj...

A GTA3 egyik hibája az volt, hogy főhősünknek nem volt igazi személyisége, nevét nem tudhattuk, és nem szólalt meg. A Vice City ebben is előrelépést mutat. Karakterünket Tommy Vercettinek hívják, és fogjuk őt eleget hallani, mégpedig nem is akárki hangján: sikerült megnyerni a feladatra Ray Liotta-t, aki élete alakítását nyújtotta Scorsese filmjében, a Nagymenőkben, melyet a készítők bevallottan a sorozat egyik alapművének tartanak. A fejlesztők egyik vezetője további 20 jól ismert hollywoodi nevet ígért, akiket meglepetésnek szánnak...

A sztori szerint Tommy épp most szabadult 15 éves börtönbüntetéséből Liberty City-ben (ennyi csak a kapcsolat az előző játékkal), és mivel ott kissé kényelmetlen a helyzete, „munkaadói", a Forelli testvérek Vice City-be küldik, nem titkoltan azzal a céllal, hogy ott kiterjessze a család befolyását. Ám az első akció – egy kokainüzlet – teljes kudarcba fullad, és Tommy főnökei minden pénzét elbukja. Sonny Forelli persze követeli vissza a lét, és ő nem az a fickó, akivel viccelni lehet... Szerencsére egy rejtélyes ügyvéd felkarolja hősünket, és meginvitálja egy hajópartira, ahol a város legnagyobb bűnözői dőzsölnek – a többi már megy a maga jól ismert útján...

A mintegy 100-140 küldetés ezúttal több részből fog állni. Ezek mellett, mint a GTA3-ban, számtalan melléktevékenység lesz üzhető, amelyről sokat nem tudni, csak egy ismert egyelőre: egy ellopott pizzásautóval jó pénzért házhoz szállíthatjuk a finom tésztaféléket. Az egész sztorit természetesen filmbetétek színesítik, ezúttal mintegy másfél órányi mozit élvezhetünk végig. Jól jellemzi a játék komplexitását, hogy forgatókönyve 2000 oldalt tesz ki – egy átlagos hollywoodi mozi 100 oldalnyi könyvéhez képest...

Vice City egyébként két és félszer akkora lesz, mint Liberty City, és a korábbi hírekkel ellentétben az egyes városrészek ismét bizonyos küldetések után válnak elérhetővé. Ezzel rá is térhetünk a grafikai megvalósításra. Sokkal színesebb, élettel telibb világot láthatunk, mint a GTA3-ban, éjjel a villogó neonfények, az autók reflektorainak fénypászmái, nappal a napfénytől csillogó víz, a buján zöldellő pálmafák mind a megfelelő hangulatról igyekeznek gondoskodni. Az életszerűre textúrázott járókelők mellett jelentős fauna is képviselteti magát, madarak, halak, cápák és egyéb élőlények népesítik be környezetünket. Lényegesen megnőtt a belülről is megcsodálható épületek száma, bemehetünk boltokba, moziba, szállodába, diszkóba, reptérre, és itt nemcsak nézelődhetünk: adott esetben szükség lesz rá, hogy betérjünk egy áruházba, vásároljunk magunknak egy divatos öltönyt, és átöltözzünk...



Előbb a futóművet vizsgáljuk be...

Vissza a jövőbe. A 80-as évek hangulata egy jövőbe mutató fejlesztésben

A grafikai fejlesztés az egyik lényeges pontot, a járműveket is látványosan érintette, kidolgozottabb megjelenítés jellemzi őket, például valós tükröződés a felületükön, és még élethűbb törés, ideértve a szélvédők amortizálódását is. A GTA3 kb. 65 járműve helyett itt több mint 100 különféle szerkezetet vezethetünk. Legnagyobb részt persze autókat, olyan csemegéket, mint a Lamborghini Countach, a Honda CRX, a BMW 525i, a Cadillac, a Lincoln Continental vagy a Chevrolet Impala, mindenféle furgonok és kamionok mellett. Szép számmal fordulnak elő immáron motorok is a mopedektől a Harley-féle csodagépekig. Ezúttal nagyobb szerepet kapnak a vízi járművek (motorcsónak, vitorlás, jetski) is, sőt a légteret is jobban kihasználhatjuk: egy, a vízen is landolni képes kisgép mellett egy katonai helikoptert is igénybe vehetünk, ráadásul ennek fedélzetéről mesterlövészkedhetünk is majd, ami nagy élményt ígér. És hogy el ne felejtsem: lehet majd golfautót is vezetni ☺.

Az animáció is jelentősen fejlődött, jóval több fázist rögzítettek motion capture technikával, mint a 3. részben, ezek egy részét a kétkerekűek megjelenése indokolta, hiszen lehetőségünk lesz a lábletevéses fordulásra vagy az egykerekezésre, és persze jóval kényelmesebben lehet lövöldözni is a motorokról. Ám a karakterek mozgási repertoárja is bővült, főhősünk például immáron guggolni is tud, ami a célzást pontosabbá teszi, és a testközeli akciókat számos látványos rúgás és ütés színesíti. A fegyverhasználathoz tartozik, hogy immáron mindenféle eszközzel szétverhetjük az autókat, és a járművek kerekeit is kilőhetjük – de a rendőrök is előszeretettel veszik célba abroncsainkat.

Apropó, rendőrök. Az AI jelentős változáson ment át. A járókelők intelligensebbek lettek (jóval több interakcióval és animációval megspékelve), és csodás módon a zsaruk is, akik adott esetben már nemcsak minket fognak üldözni, hanem más törvényszegőket is. A bandatagok pedig ezúttal nem szólóban kóricálnak a városban, hanem csoportokban. Egyelőre négy gangról szólnak a hírek: a Freeway nevű motoros csapatról, egy kubai és egy haiti társulatról, és egy utcai bandáról – közelharc, rugós kések, bőrdzseki...

Apropó, rugós kések. A fegyverek is megszaporodtak, ezúttal mintegy 30 eszközt próbálhatunk ki. A kézifegyverek sorában a hagyományos baseballütő és kés mellett olyan készségek is helyet kaptak, mint a machete, a katana vagy a láncfűrész, és mindenféle egyéb eszközök – csavarhúzók, golfütők, húsvágó bárdok, kalapácsok. A lőfegyverek sorában többek között UZI és MAC-10 géppisztolyok, M60-as gépfegyver, Ruger és távcsöves puska, Colt Python Magnum található, és immáron a GTA sorozatba is beköltözik a lángszóró...
A fegyverhasználat osztályalapú lesz, azaz például egyszerre csak egyféle közelharci eszköz lehet nálunk, a célzási rendszer pedig fejlődött, a célkereszt például fegyveres emberre tévedve megváltoztatja színét.

Térjünk rá arra a részre, melyben a VC minden bizonnyal játéktörténelmet ír, és ez a zene. A sorozatban megszokott többcsatornás zeneválasztás nemhogy megmaradt, de páratlan élményt ígér: a Sony Music jóvoltából a 80-as évek kb. 80-90 legnagyobb slágerét élvezhetjük újra! Mindez kilenc órai zenét jelent – az októberi megjelenéssel együtt 7 CD-n jelenik meg a játék hanganyaga, mindegyik lemezen egy-egy rádióadó teljes kínálatával. Pár név ízelítőül: Michael Jackson, Judas Priest, Frankie Goes To Hollywood, Blondie, Kool & The Gang...

Személyes vallomással kezdtem, hadd fejezzem is be azzal: szívem-lelkem egy darabját én a nyolcvanas években hagytam, így engem a témaválasztás sokkal közelebbről érint, mint talán sokakat e sorok olvasói közül, akik, meglehet, akkoriban születtek. Ezért és a fentiek alapján is elmondhatom: talán soha nem vártam még játékot annyira, mint a GTA: Vice City-t. Hajrá, Rockstar!

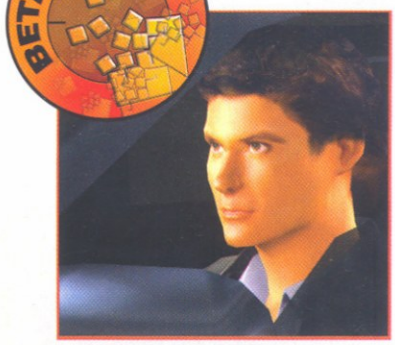
]{redenc

REKORD

A GTA-sorozatnak igen jó esélye van arra, hogy minden eddigi rekordot megdöntsön a játéktörténelemben. Eddig a GTA3-ból világszerte 7 millió példány talált gazdára, havonta 100 ezer újabb példány kel el, ezzel a játék letaszította trónjáról a Sims-et. A Vice City újabb rekordot hozott: elővételben eddig 4 milliót rendeltek belőle, a csúcsot eddig PS2 fronton a Metal Gear Solid 2 tartotta, 1,5 milliós előrendeléssel. Elemzők szerint a VC eladása 25%-kal meg fogja haladni a GTA3 összértékesítését...

KOCH MEDIA
DAVILEX GAMES
WWW.DAVILEX.COM
2002. NOVEMBER

KNIGHT RIDER



Michael Knight és KITT megjelenése igazi felüdülésnek hatott a nyolcvanas évek kelet-európai TV-sorozatai után, így nem kevés nosztalgiával tekintünk a játékfeldolgozásra.

Volt idő, amikor David Hasselhoff-ról még nem a homokos tengerpart, a gyönyörű nők, vagy a vízimentők kalandos élete (és még csak nem is az „énekesi sikerek"), sokkal inkább a bőrkabát, a füstölgő gumik és az akkori szemmel hitetetlenül látványos autós üldözések jutottak eszünkbe. Igen, ez volt a Knight Rider, a '80-as évek műfajteremtő TV-sorozata. A négy szériát (1982-1986) megélt páros kalandjai hétről hétre rengeteg nézőt szegeztek a képernyők elé szerte a világon. A történet ott kezdődött, hogy egy Michael Arthur Long nevű rendőrtisztet arcon lőttek. Mindenki halottnak hitte, ám egy titkos magánalapítvány segítségével meggyógyult, majd tőlük új arcot és személyazonosságot kapott: ő lett Michael Knight, aki életét továbbra is a bűnmegelőzésnek szentelte, és egy igen komoly segítőtársat kapott ehhez a KITT nevű, beszélő csodaautó „személyében".

Ez év május közepén tette meg a London Racer-t fejlesztő Davilex fejlesztőcsapat a bejelentést, miszerint javában hegesztik a Universal klasszikus TV-sorozatának monitorokra történő leképzését. Az első, ijesztően üres képek után a fiúk megemberelték magukat, és alig négy hónap elteltével a béta már igazán kellemes grafikával rendelkezik.
Az akció-, autóverseny- és kalandelemeket (ebben a sorrendben) felvonultató játékban természetesen Michael Knight és a K.I.T.T. (Knight Industries Two Thousand) névre keresztelt csodaautó lesz a „főszereplő", de a sorozat több régi ismerőse is visszaköszön. Ilyen például a feladatokat osztó Devon, az aranykezű szerelő, Bonnie (aki többnyire a mozgó szervizbázison, vagyis a kamionon vár ránk), Michael régi ellensége, Garth (akinek az arcát viseljük magunkon), valamint Garth autója – KITT régi ellensége – KARR (a másik csodaautó), és mindkettejük talán legnagyobb ellenfele, Goliath (a KITT molekuláris páncéljával bevont kamion).

A bétát elindítva az rögtön visszarepít az időben, amint felhangzik a klasszikussá vált zene, miközben az intró képein KITT-et látjuk a sivatag homokjában repeszteni. Egyet mindjárt az elején leszögezhetünk: a készítők elsősorban azt az érzést próbálják meglovagolni, hogy aki látta a sorozatot annakidején, azóta is szívesen kipróbálná, milyen érzés lehet behülni a futurisztikus Pontiac Trans Am speciális kormánya mögé (majdnem kormánykereket írtam, holott KITT kormánya sok mindenre hasonlít, de kerékre semmiképp). Kezdjük is a legizgalmasabb dologgal, az autó különleges képességeivel.

Most végre lehetőségünk nyílik rá, hogy kipróbáljunk olyan funkciókat, mint a Turbó mód (magáért beszél, begyorsulunk vesztettül); a Ski mód (amikor két

A FILMSOROZAT

A Knight Rider-t 1982-ben indította el először az NBC, és a sikeres 22 rész után további három évadot forgattak belőle. A címszereplő David Hasselhoff 30 évesen kezdett bele a sorozatba, jóképűségének és vezetési tudásának köszönhetően kapta meg a szerepet. A mentorát alakító Edward Mulhare számos filmben és sorozatban szerepelt Devon Miles szerepe előtt, egészen 1997-ben bekövetkezett haláláig. KITT megfelelő műszaki állapotáról két hölgy is gondoskodott. Az első évadban Patricia MacPherson alakította Bonnie Barstowe-t, de aztán összeveszett a producerrel, és a második szériában Rebecca Holden helyettesítette őt, April Curtis szerepében. Hasselhoff azonban nem hagyta annyiban a dolgot, és végül sikerült elérnie, hogy a harmadik és negyedik évadban MacPherson visszatérjen eredeti szerepkörében. A negyedik évadban egyébként a trió kibővült, megérkezett ugyanis Peter Parros, a néger szerelő szerepkörében.

kerékre állítva haladunk az autóval, miközben a számítógép szabályozza a stabilitást, így szinte korlátlan ideig haladhatunk ezen állapotban); az éjjellátó funkció (hogy lássunk a sötétben); a mikrohullámú zavaró (ezzel tudtunk riasztókat kikapcsolni, zárakat működtetni, stb.); a Megfigyelő mód (hogy a falak mögé nézhessünk) és a Szuper Üldözés mód (amikor szétcsomagolódik az autónk, és elképesztő sebességfokozatba kapcsolunk). Mindezen funkciókat természetesen szigorúan a jó ügy érdekében, az ártatlanok védelmében, a bűn megelőzése céljából használjuk majd, megfelelve az Alapítvány elvárásainak.

A játék kezdetén még nem áll rendelkezésre az összes funkció, némelyiket csak a történet későbbi időpontjától tudjuk használni. Ilyen például a Szuper Üldözés mód (ezáltal még egy rokon vonást könyvelhetünk el a filmhez kapcsolódva, hiszen ott is csak a negyedik szériában szerelték fel KITT-et ezen képességgel).

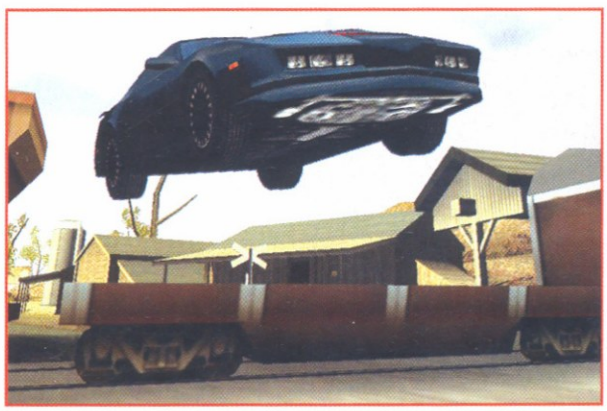
A történet egésze egy középnyugati kisvárosban játszódik, melyben a TV-sorozat számos ismert helyszíne visszaköszön. A játékban mindössze 10 küldetés vár ránk, ráadásul a játékmenet meglehetősen lineáris, a történet szerint kell haladnunk előre küldetésről-küldetésre, így nincs lehetőségünk a szabad vezetésre, mint pl. azt a GTA3-ban tehettük bármikor.

A grafika, bár valóban sokat fejlődött a játék bejelentése óta, még nem készült el teljesen, de mivel a jelenlegi béta-állapot is egész kellemesre sikeredett – leszámítva néhány grafikai hibát, amit feltehetőleg kijavítanak a teljes játékban –, így túlzottan nem tartunk a ramaty kinézettől. A karaktereket és az autómodelleket nézve is egy az egyben a sorozatra ismerhetünk, az országutakon, alagutakban, szűk kanyonok zajló hajszák szintén igazi Knight Rider-érzetet keltenek.

Roppant kellemes meglepetést jelentett a lassítás alkalmazása is, ami azon akciójeleneteknél kapcsol be automatikusan, amikor turbófokozatban csinálunk egy ugratást. Ilyenkor a kamera külső nézetre vált, és lassításban nézhetjük meg ugrásunk sikerességét, miközben hűlt helyünkön éppen egy robbanás, egy leomló híd, vagy egy ütközés tetézi a látványt – pont mint a sorozatban.

A grafikát kitárgyaltuk, most nézzük az irányítást: KITT vezetése némiképp eltér a normál autós játékokban megszokottaktól, hiszen egészen más manőverezési és menettulajdonságokkal rendelkezik, mint bármely más jármű. Bár a fizikai modell valósághűségére sokat fektetnek a Davilex-nél, azt azért ne felejtsük el, hogy KITT gyorsulása brutális (kb. 2mp. alatt van százon), fékezni is ráér (120-ról kb. 7 méter alatt megáll!), képes szinte helyben megfordulni, és a kanyarokat is igen szűken tudja bevenni. Így az autó vezetése roppant egyszerű és kényelmes, legalábbis normál utazás közben. Akcióban persze sokszor szükség is lesz ezen hihetetlen értékekre, hiszen nemegyszer kapunk olyan küldetéseket, amikor aláaknásított hidakon és alagutakon kell áthaladnunk. Összességében tehát egy igazi élményautózást kínál a Knight Rider.

A tervezett megjelenésig még két hónapja van a Davilex-nek, hogy tovább pofozgassa ezt a már jelenleg is kellemes játékot. A témaválasztás miatt biztosan sokan fogják kipróbálni a vezetés élményét, és megismerni Michael Knight újabb kalandjait.



...aztán jöhet az állóképességi teszt, amire még érvényes a biztosítás.

FOLYTATÁSOK

A klasszikus Knight Rider-sorozatot 1991-ben folytatták először Knight Rider 2000 címen, ekkor a Pontiac-et azonban már egy piros Dodge Stealth helyettesítette. Igazi sikereket azonban már nem ért el. A következő próbálkozás a legenda újjáélesztésére az 1994-ben forgatott Knight Rider 2010 c. tévéfilm volt, ebben azonban már sem Hasselhoff, sem Mulhare nem szerepelt. 1997-ben történt ez idáig az utolsó kísérlet a Team Knight Rider-rel. A legújabb hírek szerint Hasselhoff még egy mozifilmet akar forgatni a témában, igazi Mátrix-jellegű akcióval, az azóta elhunyt Mulhare-t pedig számítógép segítségével akarják szerepeltetni benne. A történetet az első sorozatok producere, Glen A. Larson készíti, ám bemutatására még bizonyosan éveket kell várnunk.

JOWOOD
SIMILIS SOFTWARE
WWW.K-HAWK.COM
2002. NOVEMBER

K. HAWK
SURVIVAL INSTICT

Egy újabb dúskeblű női hős, egy újabb lopakodós játék, német módra elég vérszegény kivitelben – a szó konkrét és átvitt értelmében is...

Asszem kinéz ebből a helyből egy villámgyors mentés...

Majd' egy éve, 2001 decemberében írtunk egy C.O.N.S.E.A.L. nevű játékról. JuliuS akkor azzal fejezte be a cikket, hogy a játék 2002 elején jelenik meg – picit csúszott a dolog, de végül is befutott, csak meglepő módon más névvel.

A K.Hawk egy külső nézetes lopakodós, avagy taktikai akciójáték, tulajdonképpen egy Metal Gear Solid női kiadásban, de hasonlíthatjuk például a Commandos-hoz is, annak erősen light verziójaként. Magáról a sztoriról most sokat nem mondanék, azt megtaláljátok az említett számban jó részletesen, ez a cikk a – hangsúlyozom! – kiadás előtti bétaverzió bemutatására és a tapasztalatok összegzésére szorítkozik. Lényege, hogy főhősnőnk, Kitty Hawk balesetet szenvedve egyedül marad egy elég barátságtalan szigeten, amelyen egy őrült ezredes és magánhadserege éli mindennapjait. Célunk a túlélés, amelyben nem az esztelen lövöldözés, hanem az óvatos előrehaladás és a lehetőségek felmérése és kiaknázása segít minket.

Szerkesztőm arra kért, a rendelkezésemre álló hely nagy részét személyes tapasztalataimmal töltsem meg. Azt javaslom, hívjuk tetemre a játékot, azaz állítsuk szembe a mindig oly hangzatos sajtóanyaggal a végterméket.

MENNYIRE KÉSZ?

Mindig adódik a kérdés, hogy a kezünkbe vett újságíró példány, vagy bétaverzió mennyire van kész, mennyire „kiadásérett". Nos, eme stuff szerintem már teljesen, sőt, meglepően jól muzsikált, bár volt egy-két bug benne, például egy levegőben sétáló katona, vagy egy lift, amely átment Kitty-n, mintha ott se lett volna, majd egyszer csak mégis valahogy a felső szinten voltam. Ezeket leszámítva fagyás, be- és kiakadás nélkül nyomtam félig végig a játékot, ami azért mindenképp jó jel.

Saját fejlesztésű, csúcsképességű XLR8 grafikai- és SIMotion fizikai motor, 500 000 poligon szintenként, 200 000 poligon/frame. A játék 2000 januárja óta készül, és úgy tűnik, a 3D-s motor készült el legelébb... A hangzatos nevű XLR8 motor (ejtsd: „eksz-el-er-éjt", ami hasonlít az accelerate – gyorsít – szóra) némi döccenőkkel vette az akadályokat, bár nem sokat állítottak elé a fejlesztők. Gyanúm szerint a hosszú fejlesztést megunva pár tízezer sokszög összecsomagolt és hazament, így csak egy maroknyi maradt mutatóba. A készítők nem estek kétségbe, például feltalálták a hatszögletű olajoshordókat, amely valóban logikus dolog, könnyebb egymásra rakni, és nem gurul el. Annyi előnye van az egésznek, hogy a kevésbé jártas felhasználó nem téved el a grafikabeállító képernyőn, gyakorlatilag annyit kell eldöntenünk, hogy szoftveres vagy hardveres T&L-t használunk, no meg a felbontást. A textúrák terén sem sokat pepecseltek a fiúk, engem leginkább a Die Hard: Nakatomi Plaza nevű tévedésre emlékeztettek a belső terek, szerencsére a dzsungelben jelentősen javul a helyzet. Az összkép az „elmegy" kategóriába sorolható, bár a főellenségek elég siralmasan néznek ki. A fizikai motornak sem sok dolga volt, ahogy azt a következő pontban rögtön megtárgyaljuk.

Intuitív irányítás, mely Kitty akcióinak teljes vezérlését a kezedbe adja. Egyedi játékos és NPC interakciók.

Nos. Kitty barátnőnk nem egy Lara Croft – sőt. Mintha valami speciális agyműtéten esett volna át, melyben mozgásközpontjának egy részét kiiktatták. Tud négy irányban osonni, menni és futni. Ennyi. Kúszni-mászni, felkapaszkodni, lehasalni, ugrani és egyéb huncutságokra képtelen. Ily módon hiába is kerülünk számos csábító tereptárgy mellé, azokat csak fedezéknek használhatjuk; nem tudunk átbújni egy cső alatt, nem tudunk felmászni egy lapos sziklára, hogy körülnézzünk, sőt, ha belelépünk egy félméteres árokba, elég nagy bajba kerülhetünk – lehet, hogy csak a visszatöltés segít... Ezen kívül Kitty egyáltalán nem tud verekedni. Egy ilyen típusú játékban őrjítő, hogy hiába is osonunk egy őr mögé, nem lehet leütni, se kézzel, se egyéb tárggyal. Így az első három pályán életünket valóban csak a fától szikláig, ládától „hordóig" való osonás tölti ki. A negyedik pálya közepén kapunk egy hangtompítós pisztolyt, ezzel már könnyebb a helyzet, de mivel lőszert csak elvétve találunk, ezt is csak általában a készítők által elképzelt helyeken használhatjuk. Az említett interakciókból ezért tulajdonképpen egy új és jópofa dolog ma-

Egy darabig még hallgatom a zöldségeit, de aztán...

radt meg bennem: a hűvösre tett figurát más hasonló játékokban el kellett rejtenünk, hogy a többiek fel ne fedezzék. Itt a fejlesztők ezt úgy oldották meg, hogy felvehetjük áldozatunk dögcéduláját, ekkor a hulla azonnal felszívódik – könnyű és elegáns megoldás.
Itt említhetjük meg az AI-t is – ez legalább rendben van. Az örök meglehetősen éberek, ha észrevesznek, azonnal kiabálnak („Nem ejtünk foglyokat!") és lőnek, a lövésre-üvöltésre a többiek odasereglenek, a fegyvertelenek pedig ráugranak a legközelebbi riasztó gombjára. Ez tényleg tetszett, semmi meggondolatlan lépést nem tehetünk, mert biztos, hogy nem marad megtorlatlan...

Fegyverek széles választéka. Más játékokban... Itt állítólag féltucatnyi fegyvert találunk, azért mondom, hogy állítólag, mert egyelőre a játék feléig jutottam el (úgy 5-6 óra alatt...). Eddig kétféle pisztolyt találtam – egy M16-ost és egy mesterlövész készséget – és pár gránátot. Ezeket gyakorlatilag csak a főellenségek ellen vethetjük be, kivéve, mint mondtam, a hangtompítós pisztolyt, bár azt is csak zárt ajtó mögött, különben a jó fülű örök a világ végén is meghallják a pukkanást. Kétféle „boss" került az utamba, egy mesterlövész Rambo, akit az M16-ossal kellett levadásznom az őserdő közepén, és egy „über Soldat" (hmm... - itt „super soldier"-nek hívják), aki egy félig robot, félig ember jószág, őt a távcsövessel kellene lepukkantanom a tetőről, a műszemébe lőve, itt megpihentem egy kicsit. Az ugyanis külön örjítő, hogy Kittynek senki nem mondta el, hogy éles harci helyzetben soha nem tesszük tartásba a fegyvert. Az oktatópályát is ezért hagytam félbe, és ugyanez van játék közben is, nem lehet célozva várni az áldozatra, mert a csaj öt másodperc alatt megunja a dolgot, és volt-nincs célkereszt...

Ekkor kezdtem érteni a névváltoztatást, hiszen a tervezett cím arra utalt, hogy Kitty az amerikai hadsereg elitalakulatának, a Navy SEAL-nek a hadnagya – a gárda valószínűleg jegyzékben tiltakozott volna a németeknél, hogy ilyen kedvezőtlen képben tüntessék fel őket, egy olyan pilótával, aki a katonai kiképzésnek és az általános mozgáskultúrának is híján van...

Sikeres elegye a lopakodós és kalandjátékoknak, izgalmas sztori sok csavarral, ami végig a székedhez szegez.
Ezzel érdekes módon sok baj nincs. A készítők e téren valóban belehúztak, és a fent leírt morgások ellenére is le tudott kötni a játék, sőt időnként az adrenalinszintem is fel-felszökkent. Ha kifigyeltük a bonyolult módon, egymást keresztező örök mozgását, még a lépéseink keltette zajra, és az álló- és mozgó kamerákra is figyelnünk kell, miközben felmérjük a terepet, a legközelebbi búvóhelyet keresve... Nem könnyű szitu, de itt jönnek be az említett kalandrészek, ugyanis sokszor rá kell jönnünk bizonyos helyzetek kulcsára. Például az egyik pályán ki lehet kapcsolni egy kettővel arrébb lévő teremben található gép túlvezérlés-védelmét, majd a helyszínen felpörgetve a masinát az felrobban, és az összeszaladt technikusok és katonák mögött el lehet slisszolni. A negyedik pályán egyenesen két lehetőségük is van arra, hogy egy kamerát kiiktassunk, lehet választani, kinek melyik jön be jobban.

Amit még ki kell emelnem, az a mentések és visszatöltések elképesztő gyorsasága. Menteni minden lépésünk után lehet (és kell is!), kivéve a főellenségeket. Őket régi jó szokás szerint egy menetben kell leküzdeni, ami egy jó nagy szívás, főleg az említett korlátozott (korlátolt) mozgás- és harci problémák miatt.

A rendelkezésemre álló hely elfogyott, de tulajdonképpen mondandóm is. A játék budget áron, vagyis az olcsó kategóriában jelenik meg, ez az összkép, a félnapnyi játékidő és a hiányzó MP okán indokolt is. Kicsit hadd játsszak a fejlesztők nevével: egy latin bölcsesség szerint „similis simili gaudet", vagyis hasonló a hasonlónak örül – az MGS örülhet, mert trónja nem került veszélybe. A pénzt tessék ama kitűnő játék második részére tartogatni, emezt pedig, amíg az megjelenik, egyszer végignyomni: játékélménynek megteszi, bár azért sok nyomot nem hagy maga után...

]{redenc

APROPÓ, SIMLIS...

Senki ne kutasson az emlékezetében, a német Similis cégnek ez az első PC-s játéka. Van még egy projectjük, amely a Beam Breakers nevet viseli, és idei áprilisi számunkban írtam róla. Érdekes, hogy annak a játéknak a grafikus megjelenése már az előzetes verziókban is jóval fejlettebbnek nézett ki, mint jelen értekezésünk tárgya – sőt, elképesztően jobban. Számomra ezért volt főleg csalódás a K. Hawk, mert egy hasonló kinézetű alkotást vártam, ha már ugyanaz a gárda jegyzi. Ki érti ezt?

SCI
PIVOTAL GAMES
WWW.CONFLICT.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

CONFLICT: DESERT STORM

12 évvel ezelőtt a nemzetközi haderő megtámadta Irakot, és a napokban úgy tűnik, a történelem megismétli önmagát. Az első, '90-es Sivatagi Viharnak állít emléket az SCI játéka.

Remélem iraki bunker volt vazeg...

FOLYTATÁSOK

A Pivotal Games talán nem sokaknak ismerős. Ez nem is csoda, hiszen még csak most kezdik megmutatni, mit is tudnak a számítógépes játékkészítés tudományából. A Conflict főcím sem véletlen a játék címében, hiszen egyértelműen arra utal, hogy a továbbiakban újabb programok is megjelennek eme égisz alatt. Ezek közül kettő már bejelentésre is került. Ezek közül a Desert Shield tekinthető a folytatásnak, hiszen ez is az Irak elleni háború része volt. A másik a Missing Presumed Dead névre hallgat és a vietnámi háborúba kalauzolja el a játékost. Azt se felejtsük, hogy az itt említett részek is elkészülnek mind PS2-re, mind Xbox-ra, így széles játékostársadalomhoz fog eljutni a Conflict-sorozat.

Amint azt sokan tudják, az Iraki Hadsereg 1990. augusztus 2-án megtámadta a szomszédos Kuvaitot, és területének jó részét elfoglalta. Természetesen a „nyugat" és az USA gazdasági és politikai okokból is rögtön tiltakozott, majd a diplomáciai tárgyalások sikertelensége után katonai lépésekre szánták el magukat. Ez, valljuk meg, nem okozott túl nagy keserűséget, hiszen az USA és a NATO hadereje már régóta nem vett részt ilyen nagyszabású hadműveletben. Azonban még a legnagyobb hadműveletek előtt is szükséges az előkészítés, a támadási pontok meggyengítése, amit elsősorban a speciális alakulatok végeznek el. Ezzel el is érkeztünk a Pivotal Games fejlesztésében készült Conflict: Desert Storm nevű játék témájához, mivel nem kisebb szerepünk lesz, mint az angol SAS, vagy az amcsi Delta Force tagjaként bejárni a 90-es évek legnagyobb hadműveletének, a Desert Stormnak (Sivatagi Vihar) a legfontosabb pontjait.

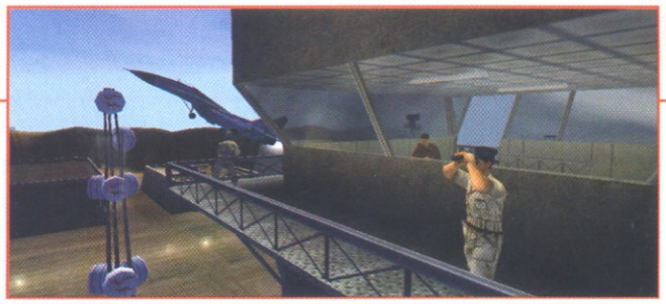
A játékot a csapatalapú első/harmadik személyű nézetben ábrázolt akciójátékok közé sorolhatjuk. Gondoljunk pl. a Rainbow Six-sorozatra, de a mellékelt képekből is sok minden kiderül. A szokásos installálás és intró megtekintése után máris indulhatunk a csatába, illetve tréningezni. Három darab nehézségi fokozatot láttak jónak a készítők. Így a csirkéktől a profi játékosokig mindenki megtalálja a számítását. Majd kiválaszthatjuk, hogy a bevezetőben említett két speciális csapat közül melyiknek öregbítjük a hírnevét. „Csapatunk" kezdetben egy darab emberkéből áll, aki a kézifegyverek szakértője. Hozzá fog a későbbiekben csatlakozni a többi, speckó tudományokban járatos emberke: mesterlövész, a nehézfegyverek, valamint a robbantások szakértője is. Valamint csapatunk tagjai közé fognak számítani azok az arcok is, akiket ki kell mentenünk az adott területről. Mindezt a bal alsó sarokban lévő ikonok is jelzik, valamint azt is, hogy éppen hogyan állnak egészségügyileg a srácok. A fejek mellett azt is láthatjuk, hogy éppen mit csinál az ürge: egyhelyben áll és biztosítja a látóterületét, vagy éppen minket követ. Más parancsot nagyon ne keressünk, mert nincs. Ez egy komoly hátulütője a programnak, mert az ilyen játékok esetében megszokott kifinomult parancsrendszer itt nem jellemző. Szerencsére bármikor váltogathatunk az egyes embereink között, így ez valamennyire kompenzálja az említett hiányt. Ennek ellenére nagyon hiányzott a térképen történő útvonal kijelölése vagy a kidolgozottabb magatartás-beállítás. Így egy bonyolultabb stratégiát szépen, egyesével kell beállítanunk. Ez persze pontosabb, de nagyon időigényes. Természetesen egyszerűen váltogathatunk az első, illetve harmadik személyű megjelenítés között. Nagyobb távolságok leküzdésénél ajánlott a külső nézet, mert belső nézetben elég nagy nagyítást kapunk, ami az eddig általam megszokott FPS játékokhoz képest nagyon kis látóteret jelent.

Ahogy említettem, csapatunk egyes tagjai más és más területen nyújtanak kimagasló teljesítményt. Ezek a következők: kézifegyverek (rifleman), maroklőfegyverek (pistol), mesterlövészet (sniper), tankelhárítás (anti-tank), géppuskák (machine-gun), gyógyítás (medic), hadimérnök (combat engineer). Emberkéinknek max. három ilyen tulajdonsága lehet, ami adott. A képzettségeket a mellettük található csillagocskák jelzik, ezek száma maximum négy lehet. Természetesen minél nagyobb, annál jobban és pontosabban kezeli az adott kategóriába tartozó fegyvereket, vagy jobban, hatékonyabban használja a képességet, pl. a gyógyítást. A csillagocskák nem

jönnek maguktól, hanem ki kell érdemelnünk őket. Így a program figyeli, hogy az egyes küldetésekben milyen fegyverrel és milyen hatékonysággal öltünk, ennek alapján osztja ki a csillagot az adott tulajdonságra. Persze azt nem kell külön mondanom, hogy érdemes a szakképzett emberrel lövöldözni pl. a páncéltörő rakétákat, stb. Fegyverarzenál tekintetében jól teljesít a játék, és a speciális erők manapság használt cuccait mind-mind használhatjuk. Így helyet kaptak a félautomata géppisztolyok mellett a nagy kaliberű, teljesen automata géppuskák is, valamin a mesterlövészpuska, az Uzi, illetve egyéb SMG típusok hangtompítóval, éjellátó készülék, C4, taposóakna és kézigránát. Külön örülhetünk annak is, hogy járműveket és a terepen található fegyvereket is lehet működtetni, ami szintén szint visz a játékba. Sajnos a fegyverváltás nem a legegyszerűbb, mivel le kell nyomni a hátizsákhoz (inventory) tartozó gombot, majd azon belül rá kell mennünk a kiválasztandó cuccra. Ha már a kezünkben a fegyver, és ismét ráklikkelünk, akkor a fegyver módjai között váltogathatunk, pl. egyes lövés, sorozat, teljes automata, gránátvető. Így finoman fogalmazva sem lehet azt mondani, hogy hatékonyan lehetne fegyvereket váltani. Ez abban az esetben lehet gázos, ha a sarkon befordulva egy páncélos néz velünk farkasszemet, kezünkben pedig nem a rakétavetőt tartjuk (de legalább életszerű, ha belegondolunk: a valóságban sem kapnánk le fél sec alatt a hátunkról). A fegyver realisztikussága alapvetően jó, azonban némely esetben nagyon melléfogtak. Legjobb példa erre az, hogy futás közben még csak meg sem rezzen a célkereszt még mesterlövészpuska esetén sem. Ez talán évekkel ezelőtt még elment volna, manapság ennél a rendszernél már jóval előrébb tart az ipar. Hasonló a helyzet a többi fegyvernél is, így annak, hogy géppuskával csak állva lehet lőni, már külön örültem.

A játszhatóság esetében eléggé kétoldalú kép alakult ki bennem. Egyrészt a küldetések jól ki vannak dolgozva, valamint a speciális erők taktikájához híven nem frontális támadásokat, hanem belopódzásokat és szabotőr munkákat kell jórészt végrehajtanunk. Ezzel nem volt semmi baj, mint ahogy a grafikával sem, ami a mai viszonyok tekintetében az erős közepes szinten teljesít. Ez egy saját fejlesztésű cuccnál nem rossz! A külső területeken a sivatagi területre jellemző sárgás színek dominálnak, ahol pl. a homokvihart nagyon jól oldották meg. A probléma akkor kezdődik, amikor belső nézetben akarunk valamit ügyködni. A már említett nagyítási probléma mellett úgy éreztem, mintha egy tankot irányítanék, nem pedig egy embert. Ez abban áll, hogy inkább gépi, mint emberi mozdulatsorokra utal a mozgásbillentyűk hatására bekövetkező képi változás. Egy Quake-es, vagy Unreal-es motorral hajtott játékhoz képest ez nagyon szokatlan (és ekkor még nagyon finom voltam.) Ez sajnos nagyon rontja a játék élvezeti értékét.

Hasonló kétoldalúság jellemzi az AI működését is, azaz a számgép által irányított egységek viselkedését. Legfontosabb ebből a szemszögből a számítógép által irányított csapattagok munkája. Visszavonulás esetén nagyszerűen fedezik egymást, kívánni sem lehetne jobbat. Támadáskor pedig csak állnak a nyílt terepen



Újabb kikötői célpont... és nekünk ez az utolsó tengerészkék bombázónk!

idióta módon és lőnek és lőnek és lőnek. Amíg élnek, persze. Ezen elég sokat lehetett volna még javítani.

Mivel a grafikáról már szóltam, valamint a képek is ennek bemutatását szolgálják, rögtön rá is térnék a játék hangvilágára. Ebben a tekintetben nem szólhatok egy rossz szót sem. A háttérzene a Közel-Kelet hangzását mutatja be nagyon jól. Ehhez jön még hozzá a katonai indulókra jellemző pattogósabb motívum. A háttér további hanghatásai közé tartoznak a természeti hanghatások is. Erre a háttérre jönnek rá a járművek és fegyverek hanghatásai. Azonban általában ne várjunk hangkavalkádot, mivel ha pl. a sivatagban kóválygunk, akkor az éppen előttünk száz méterre tüzelő arab pofa fegyverének a hangja nem fogja szétvetni a hangfalakat. Így itt jórészt csak a saját és csapattársak fegyvereinek zaját halljuk.

A többjátékos opciót nem volt kivel kipróbálnom, hiszen ismét csak egy megjelenés előtti programról van szó. Azonban a beállítások között található team DM, VIP személy megölése, támadás-/védekezés módok azt sugallják, hogy itt is gazdag választékkal találkozunk.

Összességében a programot jónak találtam, de az irányításbeli problémák, valamint a nehézkes kezelhetőségek megléte miatt nem fogja a kategória csúcsain csücsülő csapatalapú játékokat veszélyeztetni. Leginkább a témaválasztás az, ami kíváncsiságot ébreszthet. Folytatásra is számíthatunk a Conflict: Desert Sabre személyében, ami az iraki háború egy kisebb részét dolgozza fel részletesebben. A Conflict-sorozat vietnámi háborút feldolgozó része, a Missing Presumed Dead pedig 1968-ba kalauzol el minket. Ezek megjelenése egyelőre ismeretlen.

Ch00ler

AKCIÓBAN A CSAPAT

Ne lőj, főnök! Ami a lámpa tetején ül, az a mi radarkijelzőnk!

Mivel etetik ezek a szitakötőiket?

...hogy a svábbogaraikról már ne is beszéljünk?

MINIMUM CONFIG: PII 450 MHz, 128 MB RAM, Direct 3D grafikus kártya 16 MB RAM-mal, 16X CD olvasó
JAVASLAT: PIII 900 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D grafikus kártya 16 MB RAM-mal, 16X CD olvasó

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Battlefield 1942	Delta Force: Land Warriors
Demo	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/09-10 - 96%	82%

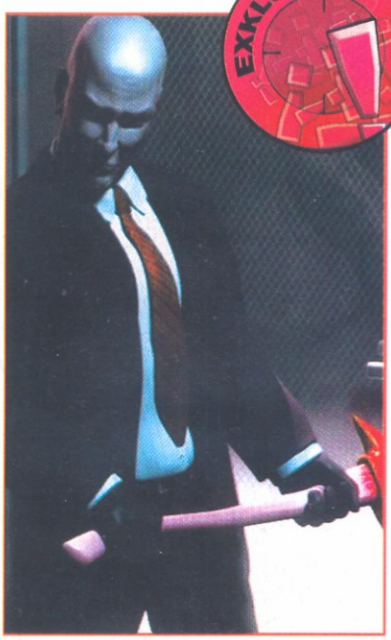
- \+ Küldetések
- \+ Karakterfejlődés
- \+ Fegyverarzenál
- \- Irányítás
- \- Realizmus

74%

EIDOS INTERACTIVE
IO INTERACTIVE
WWW.HITMAN2.COM
10.990 FT

HITMAN 2
SILENT ASSASIN

47-es, a meghasonlott bérgyilkos vérrel átitatott megbízólevele újra a kezünkben. Hogy érdemes-e elvégeznünk a feladatot? A válaszok alant rejlenek.



Elnézést, bemehetek, vagy azt akarja, hogy benyissak?

Kopasz barátunknak a prológusban elhangzott kijelentésével egyetértésben jómagam is úgy vélem, legjobb, ha múlt előásásával kezdjük eme cikket, hisz valószínűleg akad az olvasók közt olyan, akinek életéből kimaradt a műfajteremtő Hitman: Codename 47. A készülgető projektről szóló első híreket olvasgatva eltöprengtem rajta, hogy is lehet izgalmassá tenni egy bérgyilkos-szimulátort, mikor a társadalom eme elemeinek munkája a közhiedelem alapján többnyire helyszínmegválasztásból, célzásból és lövésből áll. Aztán 2000 tavaszán minden rossz előérzetem megcáfoltatott. A teljesen újszerű játékélmény, amelyet a gondolkodás, az előre megtervezett és precízen végrehajtott cselekvések kényszere szült, pillanatok alatt magával ragadott. Szerencsére a páratlan játékmenet méltó technikai háttérrel társult. Változatos és kellemes látvány jelenítette meg a zseniálisan összeállított pályákat, melyeken már-már egészen életszagú AI rutinok által mozgatott ellenfelek tették dolgukat. A képi realizmust segítette továbbá az akkoriban forradalminak számító „rongybaba" fizikai modell, mely vetélytársra még most is csak az Epic Karma Engine-jében talált. Mindez a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekara által eljátszott hangulatkeltő muzsikával tálalva felejthetetlen élménnyé állt össze. A sok pozitívum ellenére a Hitman nem aratott osztatlan sikert a sajtóban, kisebb bugjai és néhány hiányossága miatt. A fejlesztőknek hála, nagyjából három héttel a hivatalos megjelenés előtt lehetőségem nyílt rá, hogy egy számtalanféleképpen védett exkluzív verziót kézhez kapva megállapíthassam, miben is tesz le többet ill. kevesebbet a Hitman második része az asztalra.

A vállalat nem engedi a lelkemet!

Az apró szicíliai kolostor falai közt, a gyóntatószék halványan pislákoló fénye felől egy mély, öblös hang bűnbánata szűrődött ki.
– Atyám, vétkeztem. Embereket öltem... pénzért. Gyűlölet és harag nélkül. Anélkül, hogy ismertem volna őket.
– Nagy a te vétked, fiam, de ne aggódj, én tudom, hogy jó ember vagy. Láttam a hatalmas összeget, amit a templomnak adományoztál. A lelked helyes útra tért. Most bocsáss meg, mennem kell. Imádkozz, Isten majd megbocsát!

Nos, ezt a felütést kissé nehezen sikerült befogadnom. Remélhetőleg a fejlesztők mindössze egy sajátos poénnak szánták a fenti kis kivonat – nem sokkal magasztosabb – eredetijét. Bizony, 47-es a bűnbánó bérgyilkos világtól elzárkózva igyekszik vezekelni bűneiért, ám erre a célra sikerült pont a nem éppen békés kolostorairól elhíresült Szicília szigetét választania. Épp kezdetét venné fekete lelkének megtisztulása, mikor gyakorlatias gondolkodású („bérgyilkos... ad sok pénzt... bolond lennék megtagadni a feloldozást") házigazdáját, Vittorio atyát elrabolja a helyi maffia, s csak 500 ezer ropogós dollárért hajlandó visszaszolgáltatni. Ennyink persze már rég nincs, no meg Hitmannek hasonló esetekben amúgy sem a fizetés a stílusa. Legegyszerűbb megoldás az ügynökséget felkeresni információk reményében, akik ugyan örülnek, hogy nem haltunk meg, ám annyira azért mégsem, hogy ingyen adják a segítséget. Az árat természetesen pár megbízás útján tudjuk megszolgálni, s már vissza is csöppentünk az annyira elfeledni vágyott sötét múltba.

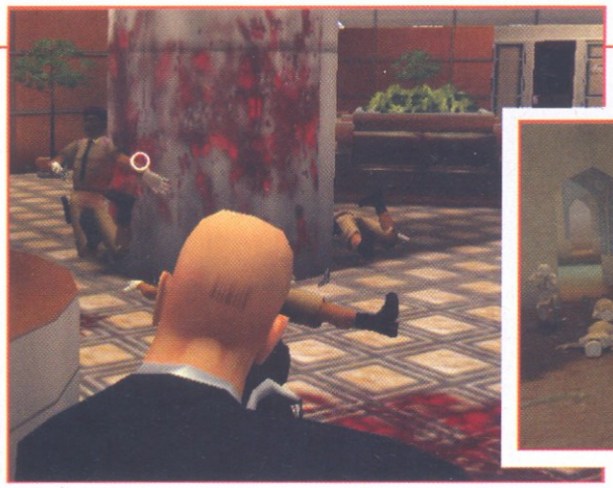
Jobb, ha elkezditek megemészteni: a Silent Assasin történetvezetése, bár a rossztól azért távol áll, sajnos nem ér a nyomába a Codename 47 titokzatos, mély és kissé elvont sztorijának, melynek végkifejlete annak idején hosszú percekig belém fojtotta a szót. A részletek most is csak a végén állnak összse egésszé, sokáig nem fogjuk tudni összerakosgatni a mozaikokat. Szerencsére nem olyan egyszerű az egész, amilyennek az első pillantásra látszik, de kis erőfeszítéssel így is a felszín alá lehet látni. Kissé erőltetett, kissé klisés a történet, de azért még bőven fogyasztható.

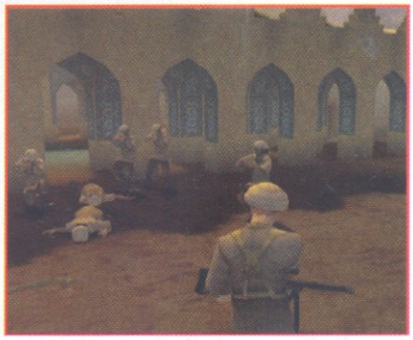
Bérgyilkolás szabadstílusban

A játékmenet alapjaiban változatlan maradt. Az Ügynökség által kiszabott feladatokat az általuk adott információk, egy műholdas térkép, valamint a saját megfigyeléseink alapján kidolgozott terv szerint tudjuk végrehajtani. Az ellenfelek, s az árulkodó

„ÚJRATÁRAZÁS"

A Hitman 2 fegyvertára mind az első részhez, mind pedig a legutóbbi nyilvánosan bemutatott verzióhoz képest gyökeres változásokon ment keresztül a fegyverek terén. Az alkalmazni kívánt és jól ismert márkák, mint Franchi-féle SPAS vagy a Heckler&Koch MP5, egyszerű pump-action shotgunná és SMG-vé alacsonyodtak, több bejelentett típus pedig egyszerűen eltűnt. Talán még a fegyvergyártók sem hajlandóak a nevüket adni egy bérgyilkos-szimulátorhoz?!



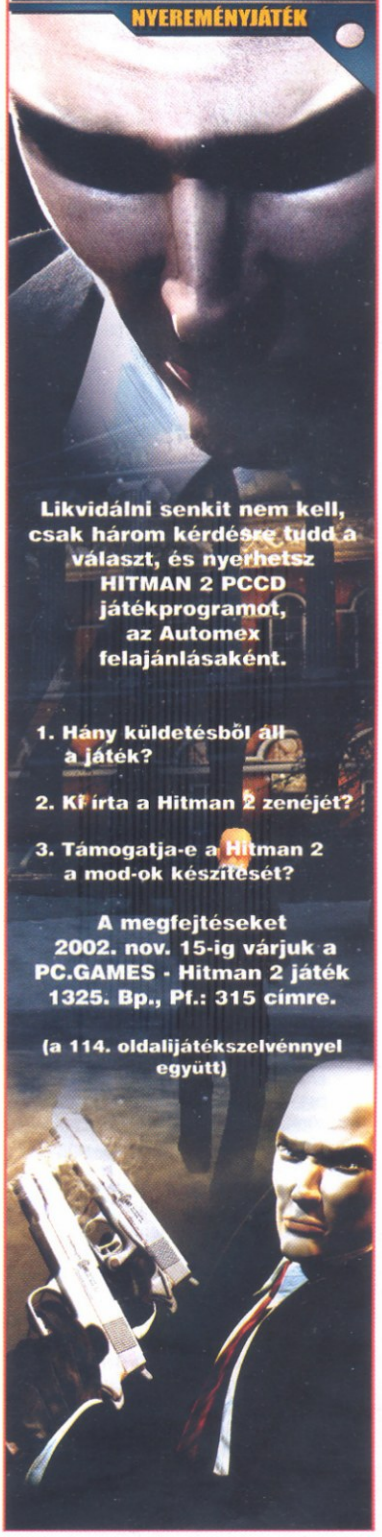


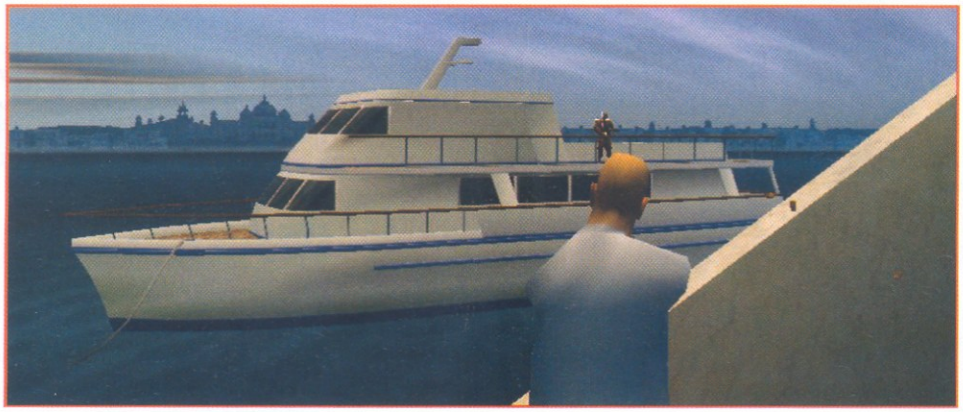
civilek útvonalának kifigyelésére, halk és gyors akciókra, álruha húzására most is szükség lesz, ám sajnos beállítottságunktól függően már nem biztos, hogy ez fogja kitenni a játékkal töltött órák döntő többségét. A gond ott kezdődik, hogy az IO vagy meghajolt a tömeg (vagyis az amerikai „kocagamerek") igényei előtt, vagy egyszerűen csak kevesebb időt, energiát szánt a küldetések megtervezésére, hisz' azok lényegesen egyszerűbbé, s ezzel együtt egysíkúbbá is váltak. Annak ellenére, hogy a játék alcíme csendes bérgyilkos, tevékenységem a második részben bizony sokkal több zajt csapott, mint anno 2000 elején. Sajnos sokkal nagyobb teret nyertek a puszta erőszakkal megoldható problémák, mint a gondolkodás, a tervezés szükségessége, ami a Codename 47-ben annyira dominánsnak számított, s engem magával ragadott. Akik persze ragaszkodnak a minimális vérveszteséghez, no meg a lopakodáshoz, azok számára is maradtak alternatívák, ám a töltényhüvelyekkel kikövezett út a sötét oldalra most valahogy sokkal egyenesebbnek tűnik.

A programban három nehézségi szint kapott helyet, a normal, az expert, és a professional, ezek azonban simán megfeleltethetőek a megszokott easy/medium/hard kombónak, ahogy anno a hasonló rendszerű Commandos 2-nél is. Immár másodszor dőltem be ennek a furmányos átnevezgetésnek, s kezdtem el kishitűen normálon a játékot, amely így a C2-höz hasonlóan már-már szemtelenül könnyűnek bizonyult. Az általam tesztelt verzió a kézhezvételtől számított három napig működött, amit először nagyon kevésnek találtam, ám már a második nap végére bámulhattam az outro-t. Ezután a játék belső időmérője segítségével ellenőriztem a tiszta játékidőt, mely – nem viccelek – megdöbbentő, de még az öt órát sem érte el! Őszinte jótanács mindenkinek, aki végigjátszotta az első részt: még csak véletlenül se kezdjetek bele a programba expert fokozat alatt, mert a játék által nyújtott legnagyobb adut, a gondolkodtató játékmenetet dobjátok el magatoktól!

A gyors végigjátszást segíti a frissen bekerült mentés opció is, melyet ugyan az előző részből nem hiányoltam, ám mivel az egy pályán alkalmazható mentések száma a nehézségi fok függvényében limitált, s így nem degradálható szerencsén múló lövöldözéssé a játékmenet, üdvözlendő a változás. Kaptunk továbbá a pajzs helyére egy új bart is, mely arról hivatott tájékoztatni, hogy az adott környezetben épp' mennyire vagyunk gyanúsak. Hogy erre miért van szükség? Nos, végre feltűnik valakinek, ha kis kínai pincér megy be a WC-be, de valahogy egy nagy skinhead pincér jön ki. Magyarán ezentúl, ha álruha van rajtunk, akkor sem tanácsos közelről mutogatnunk vonalkódozott fejünket az áldozat közelebbi hozzátartozóinak, mert hamar szöget üt a fejükben, hogy most látják először ezt az arcot a környéken. Ilyenkor segít az említett kis csík, mely minél nagyobb területen, s minél pirosabban szalad le-fel, annál gyorsabban tanácsos visszavonulnunk, amíg a gyanút fogott delikvensek el nem csitítják kételyeiket. (Persze egy kis ólomtömítéssel mi is remekül csitíthatunk, ráadásul úgy, hogy soha többet nem is ébrednek fel semmiféle kételyek az illető kiloccsant agyában – de az agresszív út lehetőségeiről már beszéltem.)

A sztorihoz alkalmazkodva immár felszerelésünket sem vásárolnunk kell – így gyakorlatilag a pénznek, mint gyakorlati tényezőnek nincs is szerepe, s egy rövid visszakanyarral a játékmenet akcióorientáltabbá válásához, le is vonhatjuk a következtetést, hogy ekképp a civilekért sem kapunk pénzlevonást. Ergo, ha útban vannak – márpedig útban lesznek –, gátlástalanul feláldozhatóak. Ennyit 47-es épülő lelkéről... Szóval felszerelések. Ezentúl amit egyszer felvettünk, az bekerül a küldetések közti állandó otthonunkként funkcionáló kolostor fegyverraktárként használt fészerébe, s ha szükségünk van rá, csak lekapjuk a falról. Ötletes megoldás, bár a küldetések elején felugró felszerelés választó menü miatt csak a játék legvégén jut tényleges szerephez. A golyóálló mellény lekerült a listáról – amúgy sem áll jól öltöny alatt. Cserébe alapfelszereléssé vált a zongorahúr – igaz, szerepe az elődhöz képest szinte teljesen eljelentéktelenedett –, s pár újabb


HITMAN 2
NYEREMÉNYJÁTÉK
Likvidálni senkit nem kell, csak három kérdésre tudd a választ, és nyerhetsz HITMAN 2 PCCD játékprogramot, az Automex felajánlásaként.
1. Hány küldetésből áll a játék?
2. Ki írta a Hitman 2 zenéjét?
3. Támogatja-e a Hitman 2 a mod-ok készítését?
A megfejtéseket 2002. nov. 15-ig várjuk a PC.GAMES - Hitman 2 játék 1325. Bp., Pf.: 315 címre.
(a 114. oldalijátékszelvénnyel együtt)



Na, te is nemsokára a halakkal vacsorázol...

FEGYVERARZENÁL 1

A készítők szerint az alábbi stuffok mindegyike megtalálható a Hitman 2-ben, ám ezeknek én mindössze a háromnegyedére bukkantam rá. Azért ti jó ha tudjátok, mit kell megkeresnetek.

Kézifegyverek: **a zongorahúr, mint azt már említettem, alapfelszereléssé vált. Rajta kívül kloroform és konyhakés áll rendelkezésünkre, no meg az egy fokozattal brutálisabb balta. Ez bőven kárpótol az elveszett húsvéti bárdért!**

Pisztolyok: **A jellegzetes Agency-féle Hardballerek visszatértek, mint a Hitman egyik védjegye, ám használni keveset fogjuk őket. Sokkal hasznosabb a hangtompítós Beretta (persze van sima változata is, de azt egyszer sem fogtam a kezembe), amely csendessége és tűzereje miatt állandó társunk lesz. A pisztolyok királyai, a hírhedt Desert Eagle és a kegyetlen erősségű Colt Python is beszerezhető, ám ha már hangosan lövöldözünk, inkább gépfegyver lesz a kezünkben.**

Géppisztolyok: **Itt meglehetősen egyszerű kép fogad minket. Egy SMG és egy Uzi kínálgatja magát, melyek nagyjából azonos tűzerővel, és meglepő, de igencsak elszúrt módon alacsony tűzgyorsasággal bírnak, ergo a kutyának se kellenek. Ellenben a hangtompítós SMG kiválóan szolgálja a szintén lecsendesített Beretta felváltását – közepes mérete miatt azonban nem mindig lesz helyünk rá.**

jellegzetes lőfegyver került lemodellezésre, melyek rövid ismertetése valamelyik közeli boxban fekszik. Megjegyzem, elég keveset fogunk belőlük egyáltalán megtalálni is, nemhogy használni. Ha tűzharcra kerül a sor, immár adott a lehetőség a first person módba való átváltásra is, ám én ezt mindössze háromszor használtam, akkor is csak tesztjelleggel. Belső nézetből a látvány is veszít varázsából, a sokkal kisebb belátott szög pedig csak frusztrálja a játékost. Célozni külső nézetből is tökéletesen lehet, a Hitman pedig arra lett tervezve.

A reformok a kezelőfelületet is érzékenyen érintették. Páran a Hitman megjelenésekor nagy ricsajt csapva hangoztatták, hogy a játék szörnyen irányíthatatlan. Való igaz, néha akadtak problémák, de ettől függetlenül a Codename 47 játszhatósága messze az elfogadható felett állt. A fejlesztők sajnos elhitték a szidalmakat, s szinte mindent kidobtak abból is, ami jó volt. A változás már rögtön a menünél szembeötlik, mely valamelyest kidolgozatlanabb lett, mint az első rész eleganciát sugárzó képernyői. Búcsút mondhatunk a remek kis laptop alapú küldetéseligazító rendszernek, helyette egy két ablakból álló, gyakorlatilag fekete-fehér képernyő tárul elénk, háttérben száműzött gépünk fényképével. A HUD-okon is csak negatív irányú változást tapasztalható. A kellemes türkiz színű kijelzők helyett itt is az alkotók szerint stílusos, ám sokkal inkább bántóan puritán fekete-fehérség fogad. Az ajtóknál, hulláknál előugró, cselekvési lehetőségeket felkínáló menüben (immár a kulcslyukon is beleshetünk) nem a jól bevált második egérgombbal lépkedhetünk, hanem a use gombot lenyomva a mozgás billentyűkkel. Ez a módszer szerencsére semmivel sem kényelmetlenebb az előző részben megszokottnál, mindössze az átállás okozta melléütések jelenthetnek problémát egy ideig. Eleinte ennél kissé zavaróbb volt, hogy immár a fegyverváltást is csak újsütetű tárgylistánkon keresztül, valamint a holster gomb folyamatos nyomva tartása alatt scrollozva tehetjük meg a megszokott jobb-egeres lista helyett. A digitális térkép még összetettebbé, átláthatóbbá vált, így szinte mérhetetlen segítséget nyújt a küldetések megoldásához. Az adott pálya minden szintjének összes útvonalát, valamint az azokon mozgó AI vezérelte elemek pillanatnyi koordinátáit megadja. Ezt a rendszert folyamatosan tanulmányozva pillanatok alatt kifigyelhetővé válik az őrjáratok útvonala, az összes árnyékok közt rejtőző lesipuskás, s szinte lehetetlen rossz időben rossz helyre érkezni.

A világ egy célkereszten át

Utunk egyszer sem keresztezi az előző rész helyszíneit. Szicíliai kolostorunkból indulva elsőként a környék egyik híres emberénél – akit a helybéliek capo da capóként emlegetnek – teszünk díszlátogatást, majd Szentpétervárott kezdjük adósságunk törlesztését az Ügynökségnek. Egy rövidre sikerült németországi vacsorameghívásnak eleget téve Japánba visz az utunk, ahol is a helyi főjakuzát kell helyretennünk. A fejlesztőket megihlethette az Entrapment (ha jól emlékszem, Brilliáns csapdának fordították) című film, mivel Kuala Lumpurban, a méltán híres függőhíddal egymáshoz kötött ikertornyokban is végeznünk kell pár szerencsétlen sorsú delikvenssel. Eztán por és homok fogad minket afganisztáni igazságtételeink helyszínén, amit egy kellemes sziget hófehér épületei hivatottak felváltani. A finálében két, már ismerős helyre térünk vissza, ám ezek hollétét nem áll szándékomban lelőni, ahogy azt sem mondtam, hol mennyi ideig kell tartózkodnunk, szintén a felfedezés örömének legalább kismértékű megőrzése érdekében. (Magyar földre sajnos most nem léphetünk.) A helyszínek változatosságára 21 küldetésén keresztül mindenesetre nem lehet panasz, ahogy ezek képi megjelenítésére sem.

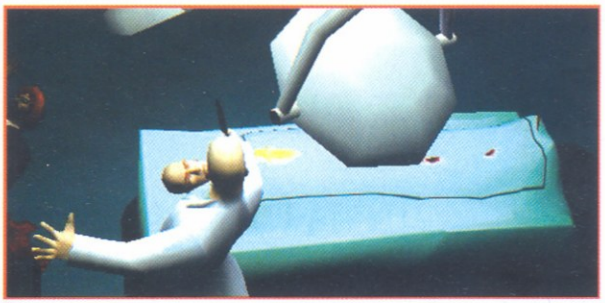
Manapság szinte minden komolyabb játék grafikáját illetően csak dicsérő szavakat használhatok. A fejlesztők időt és pénzt nem kímélve nagyon nagy hangsúlyt fektetnek programjaik látványvilágára, s ez, karöltve a videokártyák hihetetlen tempójú fejlődésével most összel az etalon új szintre emeléséhez vezetett. A felhasznált poligonok száma robbanásszerűen duplázódott, illetve triplázódott meg az elmúlt évhez képest, ahogy a textúrák élessége, részletessége is elérte a fotorealisztikus szintet. A Hitman 2 képi világának is az előbb említett két tényező adja meg azt a szépséget, amely olyan erős valóságérzetet nyújt a játékosnak. Noha a textúrák változatosságára és kidolgozására a Codename 47-ben sem lehetett egy szavunk sem, most ez hatvá-

Védd magad, mert tudod, csak egy maradhat!

nyozottan igaz. Külön öröm, hogy egész közelről szemlélve sem látszik, ahogy a távolról teljesen élethűnek tűnő borítás kis, színes, elsimított pixelekre esik szét, ami a legtöbb játéknál még ma is fellelhető. A teljesen valósidejű fény-árnyék hatásokra már talán kár is pazarolni a szót – szokás szerint tökéletesek. Sajnos a 15.-17. pálya után kezd érződni, hogy fogytán volt már az idő, mivel a program kétharmadára jellemző részletgazdagság feltűnően fogyatkozik meg. Kevesebb tereptárgy, több sablon, ismétlődő díszítőelemek. De legyünk jóindulatúak, s fogjuk rá, hogy csak a készítők szórták túl bőkezűen előtte a látványelemeket.

A Mafia döbbenetesen valósághű, fényképek alapján kidolgozott arcai után leginkább 47-es, és a hozzá túl közel kerülő egyének fizimiskájának szögletessége, s az ellen esetében uniformizáltsága zavart. Erre bizony nem ártott volna több gondot fordítani. Manapság már nem engedhető meg, hogy a játékosban megfogalmazódjon az „ez már a huszonharmadik ugyanolyan ellenség" kezdősorú gondolatmenet. Szerencsére kellemes változások is vannak még a tarsolyában a programnak, ilyen a rongybaba fizikai modell tökéletesedése. A testek ráncigálása során még most is elérhetőek kifejezetten természetellenes, kifacsart pózok, de az esetek többségében sokkal valószerűbben vizsgázik az új modell, a clipping bugok pedig szinte teljes egészében eltűntek. Az első pillanattól kezdve érezhetően stabilabban, valóságosabban áll körülöttünk az egész játékkörnyezet.

A hangok terén bár akadnak kisebb hiányosságok, összességében az audio rész is megérdemli a szép munka minősítést. Bár a fegyverek még mindig nem szólnak tökéletesen, gyakorlott fülek már így is felismerhetik őket a hangjuk alapján. Az ellenfelek, civilek a feliratozás ellenére javarészt angolul szólalnak meg, ritkán fordul elő, hogy nyelvük egy-egy jellegzetesebb kifejezésével éljenek – legalább az akcentusuk nem tűnik erőltetettnek. Ami bántotta a fülemet, az az – angol anyanyelvűektől cseppet sem szokatlan – kiejtés volt, ahogy az idegen nevekkel bántak. Giuseppét például Dzsúszepí-nek ejteni elég fájdalmasan hangozhat azoknak, akik tisztában vannak az olasz nyelv alapvető sajátosságaival.



Ha már magyar pályát nem kaptunk, vigasztaljon minket az a tudat, hogy a zenét most is a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekarának hozzáértő előadásában élvezhetjük. Bár észrevehető pár sablondallam is, javarészt egy nem épp kezdő zeneszerző kútfőjéből építkezik a muzsika. Segít elmélyedni a játékban, a többi tényező aládolgozik a hangulat létrehozásában, ám mégsem annyira fülbemászó, hogy az ismétlődő motívumok egy idő után zavaróvá váljanak. Kivételek ez alól a főmenü és a búcsúmozi nagy volumenű dallamai, melyek még tán' akkor is a fejünkben csengnek majd, mikor a játékot már rég letettük.

Végső elszámolás

Nehéz a dolgom most, hisz a Hitman 2 egy kiváló játék igényes megvalósítással. Igazi hibájaként csak a játékmenet egyszerűsödése és rövidsége róható fel, mely talán magasabb nehézségi szint választásával kiküszöbölhető. Az átalakított kezelőfelület, a kicsit harmatosabbra sikerült történet, de legfőképp a kevésbé eredeti küldetések nekem nem tudták biztosítani azt a hihetetlen hangulatot, melyet anno a Codename 47-től kaptam. Mint fentebb említettem, a második résznek is sikerült magával ragadnia, ám valamelyest másképp, nem annyira átütő erővel, mint az elsőnek. Visszagondolva kifejezetten kellemes órákat töltöttem el a Silent Assassinnal, sikerült teljesen belefeledkeznem, s ez egy program igazi mércéje. Mindenkinek nyugodt szívvel ajánlom, aki úgy gondolja, hogy szívesen játszana végig többször is egy lineáris, ugyanakkor szép, érdekes és élvezetes játékot.

Codename: Lucas Z

FEGYVERARZENÁL 2

Géppuskák: Bár korábban ígértek Colt M4A1-et, én nem találtam, s ellenem sem használták soha. Marad tehát a jó öreg AK47, melynek szimulálásával még a nemrég emiatt panaszkodó Strigó is elégedett lehet. Pontos, gyors, közismert orosz halálosztó, nincs is mit magyarázni rajta.

Vadászpuskák: A már unalomig ismert Pump-Action és Sawed-off típus képviselteti magát most is, s ha heveny tűzpárbajokra kerül a sor, ismét csak a nyolclövetűt fogjuk használni.

Mesterlövész puskák: Furcsa, hogy ilyen nagy mennyiséggel készültek az IO-s srácok, mikor a játék során talán két-három alkalommal fordul elő, hogy rákényszerülünk a használatukra. A Dragunov aktuális típusa ezúttal is kihagyhatatlanak bizonyult, ám ezen kívül akad még itt R93-as, kétféle Walther, melyből a fejlettebb típust csak az utolsó pályán találjuk meg, valamint egy Half-Life ihlette nyílpuska, melyet nekem egyáltalán nem sikerült fellelnem.

Az egyéb kiegészítések közt távdetonátoros minibomba, éjjellátó, távcső és egy egyértelműen Nokia márkájú mobiltelefon szerepel.

MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 32 MB VGA, 128 MB RAM
JAVASLAT: Ha számok terén ennek a duplájával rendelkezel, akkor már nem lehet gond

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Hitman: Codename 47	Urban Chaos
Nincs	Nincs	92%	91%

- + Magával ragadó látvány
- + Változatos helyszínek
- + Kifinomult fizika
- − Akció-centrikusabb játékmenet
- − Alacsony szavatosság

91%

CODEMASTERS
WIDE GAMES
WWW.CODEMASTERS.COM/POW
10.990 FT

PRISONER OF WAR

Egy repülőszázados náci táborokban aktívan eltöltött mindennapjai...

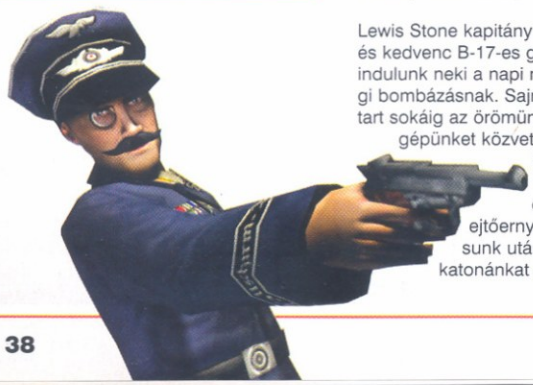
Elnézést uraim, nem tudják véletlenül merre találom a tiszti kaszinót?

A GRAFIKÁRÓL

A Prisoner of War szép grafikával rendelkezik, de mégsem az eddig megszokott alapokra építkezik. Hogy milyen motor rejtőzik a szemünk elé kerülő képek mögött? A rendszer neve Atlas, és úgy gondolom, nem véletlenül adták éppen az ókori világ eme istenének nevét a keresztségben. A jelenleg a 8. generációját megélő grafikai, fizikai és „intelligencia" motornak számos olyan tulajdonsága van, ami egyrészt megizzasztja a legmodernebb hardvereket is (részecske hatások, visszaverődő felületek, valósidejű fizikai számítások, testmodellezés és termodinamikai számítások, első osztályú AI, hogy csak néhányat említsek), másrészt biztosítja azt is, hogy a fejlesztett programok PC, PS2 és Xbox rendszereken is gond nélkül fussanak. (Sőt, támogatja a netes játékot is :-) Ezek alapján is látható, hogy a Wide Games komolyan gondolta sikerprogramjának elkészítését. Nézzünk bele, és meg fogjuk látni, hogy nem fáradtak hiába!

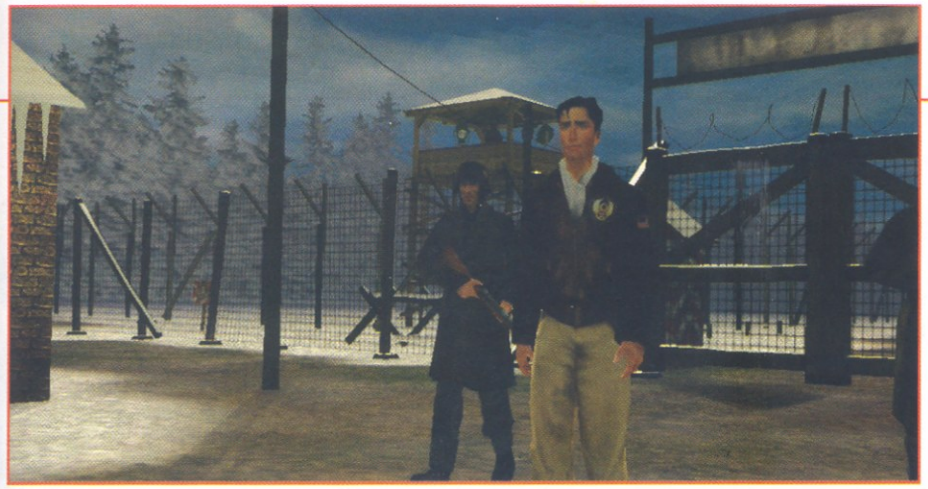
Manapság ismét fellendülőben van a második világháborús témát feldolgozó filmek és játékok ipara. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy rengeteg ilyen témájú film és játék jelenik meg, vagy kerül bejelentésre. Ezeket több kategóriába sorolhatjuk. Az egyik ilyen a Ryan közlegény megmentéséhez hasonló realisztikussággal feldolgozott játékok sora, amikből sohasem hiányozhat a D-nap, azaz a part felé száguldó kétéltű járművek katonákkal telezsúfolt látványa. Ennek legjobb példája a Medal of Honor: Allied Assault. A másik csoportba rögtön a Return to Castle Wolfenstein kerül, azaz amikor egyszemélyes háborúnkban alázzuk porrá a Harmadik Birodalom dicső katonáit. A következő és egyben utolsó kategóriát nem véletlenül hagytam utoljára, hiszen ebbe tartozik a Prisoner of War, azaz a gyilkoljunk le mindent szemlélettel szöges ellentétben álló megvalósítás. Egy teljesen más izgalmakat nyújtó játékról van szó, így ha valakinek ez távol áll a természetétől, akkor jobb, ha nem is olvassa tovább ezt a kis cikket. Az izgalmakra visszatérve, ez leginkább a Nagy Szökés című filmben tapasztaltakhoz hasonlít.

Lewis Stone kapitány szerepében és kedvenc B-17-es gépünkkel indulunk neki a napi németországi bombázásnak. Sajnos, nem tart sokáig az örömünk, mivel a gépünket közvetlenül a cél felett lövik le. Így nem csoda, hogy ejtőernyős ugrásunk után elkapott katonánkat ebbe a jól őrzött katonai táborba viszik, ahol már két katona is raboskodik. Természetesen ez nem börtön (még :-), de az őrizet nem piskóta, és szinte minden percünk meg van szabva, arról már nem is beszélve, hogy ha nem veszünk részt a reggeli és esti szemlén, akkor a teljes tábor átfésülésre kerül, és megkezdődik a hajsza a szökevények után. Kezdeti szomorúságunk azonban nem tart sokáig, hiszen kiderül, hogy a tábor tulajdonképpen egy teherautó-állomás is egyben, azaz van kivezető út a szabadságba. Később pedig egy ráadás indokot is kapunk, ami miatt nem hagyhatjuk el magunkat.



Természetesen nem kívánok most egy gyors végigjátszást prezentálni. Ez egyrészt a rendelkezésre álló két oldalacska sem teszi lehetővé, másrészt a tesztelésre kapott idő alatt nem sikerült végigjátszani . Ez nem is csoda, hiszen ahogy már említettem, a POW nem az a fajta játék, amit egy este alatt végigvisz az ember. Egyrészt szükség van a terep részletes megismerésére, valamint kulcsfontosságú szerep jut a velünk együtt raboskodó többi fogolynak. Tőlük kapjuk azokat az információkat, amik nélkül soha az életben nem szökünk meg . Persze az információknak még ilyen körülmények között is ára van. Ez természetesen nem pénzt jelent, hanem a börtönökben konvertibilis piát, cigit és egyéb spéci cuccot. Mondanom sem kell, hogy ezeket sem az udvaron tárolják .

Elsődleges ellenfeleink az őrök, akik olyan jól végzik a dolgukat, hogy a legkisebb hiba is végzetes lehet. Vagy lelőnek, vagy megyünk be a zárkába, ahol általában egy napot töltünk el. Az őrök nem csak néznek ki a fejükből, hanem ha a közelükben vagyunk, akkor még a fejüket is utánunk fordítják. Ezt a bal alsó sarokban látható kis térképen követhetjük nyomon; a Commandos-ban már megszokott kis sávok jelzik az éppen aktuális látószöget, de ezt ne vegyük minden esetben készpénznek. Ami fontos, hogy az őrök nem is sükétek, tehát lábujjhegyen érdemes a kirándulásainkat megtenni. Éjszaka minden egyszerűbb, de ekkor meg a fény válik ellenségünkké. Erre legjobb megoldás a cipőkrém alkalmazása, amit a tükör előtt tudunk felkenni, melynek hatására jelentősen csökken fény-visszaverődési mutatónk, és nagyobb hatékonysággal tudunk ügyködni. Nagyon sok jó ötlettel találkozunk, ilyen a kulcslyukon történő leskelődés esete is. Ezzel megbizonyosodhatunk, hogy kik is leledzenek az előttünk álló szobában. De ide sorolhatjuk pl. a Commandosban megismert „nyomok a hóban" effektust is, azaz erre külön kell figyelnünk, különben őreink hamar szagot kapnak. Hasznos dolognak bizonyult az óra bevezetése is. Itt mindig nyomon követhetjük, hogy mennyi időnk is van még a napból, valamint figyelmeztetéseket is kapunk az éppen előírt tevékenységeinkről. Katonai tábor ide vagy oda, a raboknak ugya-



nis minden óráját beosztja a parancsnok, így hamar lebukhatunk, ha nem az adott területen nézelődünk ki a fejünkből.

Az irányítás először kicsit furcsa lesz, mivel mozognunk gombok segítségével lehetséges, míg az egér szerepe a körbe-körbenézelődésre, illetve az egyes párbeszédes elemek közötti választásra korlátozódik. Ha ezt megszoktuk, akkor már minden simán fog menni, hiszen az egér két gombjával minden funkció elérhető, amire szükségünk lesz: falmászás, dörömbölés, kukucskálás, ajtónyitás, stb.

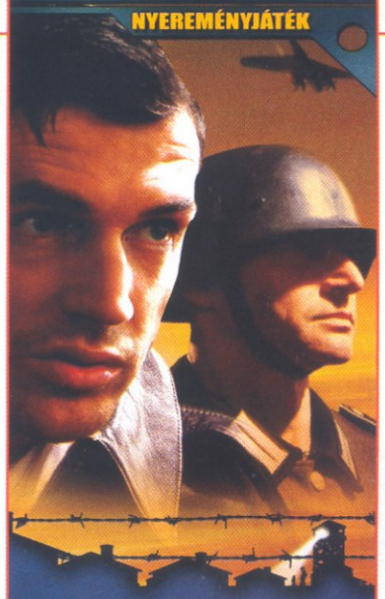
A játék elsődlegesen nem PC-re jelent meg. Ezt hallva az ember kezd elbizonytalanodni, hogy a grafikai elvárásoknak meg tud-e felelni a progi. Szerencsére a játék támogatja a nagyfelbontású grafixot, amiben a manapság szokásos effektusok mind-mind felvonulnak. Így nem találkozunk a konvertált játékokra jellemző elnagyolt grafikával. Persze manapság a konzolokon sem a csúnya játékok megjelentetése a divat . Amit kicsit furcsának találtam, hogy minden náci katonának dettó ugyanolyan a kinézete, így sajnos inkább a Csillagok Háborújában látott klónhadsereg jut az ember eszébe, és nem a Wermacht. Hangok tekintetében leginkább a zenére figyelhetünk fel, mivel nagyon jól oldották meg a történettel együtt változó dinamikus háttérzenét. Így veszély esetén vagy különböző karakterekkel beszélve más és más aláfestést kapunk, ami néha segít, máskor pedig csak egyszerűen megadja az alaphangot. Erre amúgy sem lesz panasz, hiszen nagyszerűen sikerült a tábori élet minden kínszenvedését belesűríteni a programba és nem lesz egy percünk sem, amikor unatkoznánk. Ez pedig nem egy rossz tulajdonsága egy számítógépes játéknak.

A játék jellegéből adódóan nem szerepel a többjátékos mód a POW repertoárjában. Szerencsére ez eszünkbe sem fog jutni, hiszen a három helyszín olyan akadályokat gördít elénk, amit nem egykönnyen lehet legyűrni. Így ebben a tekintetben ne várjunk változást a jövőtől sem. Furcsa, de így van, manapság is megjelenhet egy program többjátékos mód nélkül. Mivel az egyes feladatokat más és más módon is meg lehet oldani, így valószínűleg az újrajátszhatósági mutatója is megfelelő lesz, hogy párszor végigmenjünk rajta. A már korábban jól bevált ötlet mindenesetre nagyszerűen lett megoldva, és egy igazán élvezetes játékot nyújt az akciózásban megfásult elménknek. Akik szeretik a többszereplős, kalandelemeket és gondolkodást is erősen felvonultató játékokat, annak ott a helye a Prisoner of War előtt, mert ez a neki való játék. Csalódni nem fog, az élvezet biztosítva.

Ch0Oler

PRISONER OF WAR

NYEREMÉNYJÁTÉK

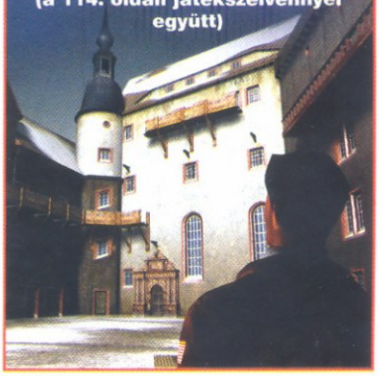


Kérdéseink könnyebbek lesznek, mint megszökni egy fogolytáborból, mégis nyerhetsz velük eredeti PRISONER OF WAR PCCD-s játékot, az Automex jóvoltából.

1. **Ki volt a főszereplője annak a filmnek, mely a Prisoner of War játékot inspirálta?**
2. **Hány fejezet található a játékban?**
3. **Melyik háború idején játszódik a Prisoner of War?**

A megfejtéseket 2002. november 15-ig várjuk a PC.GAMES - Prisoner of War játék 1325. Bp., Pf.: 315 címre.

(a 114. oldali játékszelvénnyel együtt)



MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os DirectX 8.1 komp. 3D videókártya
JAVASLAT: PIII 900 MHz, 256 MB RAM, 32 MB-os DirectX 8.1 komp. 3D videókártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Thief: The Dark Project	Thief 2: The Metal Age
Trainer, Video	LAN/INTERNET	91%	93%

- \+ Játékmenet
- \+ Kihívás
- \+ AI
- \- Konzolos irányítás hatása
- \- Klónhadsereg

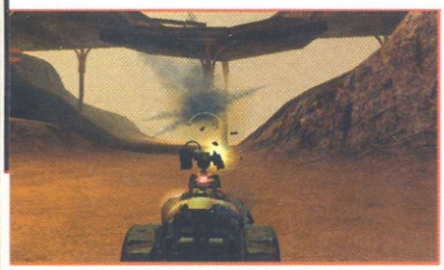
92%

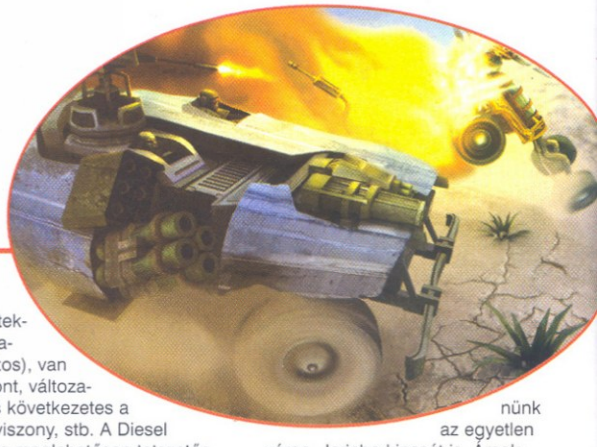
PAN VISION
GRIN
WWW.BANDITS-GAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

BANDITS

PHOENIX RISING

Mad Max retro ezúttal Svédországból: őrült hajsza az olajért hegyen-völgyön át...





MAD MAX TRILÓGIA

Az akcióban bővelkedő ausztrál országúti sci-fi film indította el Mel Gibsont az Oscar-díjakhoz vezető rögös úton. Gibson az 1979-ben bemutatott első részben, mely egyféle apokalipszis utáni jövőben játszódik, egy olyan rendőrt alakít, aki elvesztve családját,

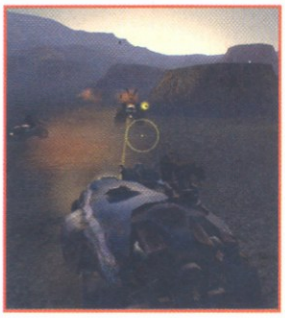
őrült ámokfutó módjára az esélytelenek nyugalmával veszi fel a harcot a háború miatt kies pusztasággá silányult világ önjelölt uraival – az országút banditáival – szemben. A látványos kaszkadőrmutatványoknak, és (nemkülönben) a talpig bőrszerelésbe öltöztetett Gibsonnak köszönhetően az első részt 1981-ben és 1985-ben további két, hasonlóan kultikussá váló road movie követte, mellyel a széria trilógiává duzzadt, Mel Gibson pedig világhírű színésszé érett.

A pokalipszis utáni kietlen vidék fogadja a játékosokat a Bandits: Phoenix Rising című arcade akciójáték betöltését követően. A Bandits világa a harckocsiké. Itt a túlélés záloga a megfelelő jármű birtoklása. A száraz, kietlen vidékeken és sivatagokon keresztül csak az juthat át, aki képes járművével lekűzdeni minden homokdűnét és sziklát. Az emberek mindennapi élete itt abból áll, hogy vízért, ételért, menedékhelyért és eszközökért harcolnak. E földön csak az olaj, gabona, fém, és egyéb, civilizációból megmentett nyersanyagok és gépek képviselnek értéket. A 3. világháborúnak már régen vége, a világméretű küzdelem nyomai azonban mindenütt tetten érhetők – bolygónk ugyanis egy hatalmas sivataggá változott. A lakott területek – kis falvak, apró közösségek – általában víznyerő helyeken vagy olajmezők közelében található. Egyetlen nagyobb város van csak: Jericho, melynek gazdagsága és kincsei minden klánt sóvárgásra késztetnek...

A Mad Max-széria környezetéhez és történetéhez illeszkedő virtuális világ fejlesztői bevallottan sokat merítettek a kultikus filmtrilógiából. A cégnek mindössze egy évre és 14 szakemberre volt szüksége a munkához. A programhoz használt 3D grafikai motorért nem kellett a szomszédba menni, hiszen a fejlesztők készítette, szerényen csak Diesel Engine névre keresztelt grafikai kód már jól vizsgázott a „Ballistics" címen kiadott arcade versenyjáték esetében.

A Banditsnak a grafikai motor azonosságán kívül szerencsére nem sok köze van az inkább technológiai demó kategóriában jegyzett Ballisticshez. Itt a környezetadaptáció hozza a valóságot (a táj leginkább az 1nsane-ben megismertekhez hasonlatos), van horizont, változatos és következetes a terepviszony, stb. A Diesel Engine meglehetősen tetszetős képi világ megjelenítésére képes, ami köszönhető a T&L alapú kártyák maximális kihasználásának, sőt, az alkalmazás egyike azon keveseknek, ami már támogatja a Matrox Parhelia kártyák 3 TFT monitoros sorrund gaming opcióját is.

A Banditsban külső nézetből irányított, különféle lőfegyverekkel felszerelt harckocsival kell száguldoznunk, gyakori szemtől-szembeni küzdelmek sorozatát túlélve. A történet két sajátos karakter köré szerveződik a Wolfpack klánból. Fennec és Rewdalf, vezérekhez illően folyamatosan tanácsokkal látnak el bennünket a kalandok során, melyeket praktikusságuk mellett áthat némi báj is. Például: „ne vezess, ha ittál", vagy egy másik gyöngyszem; „ha gyorsan akarsz megállni, használj kéziféket" és így tovább. Ennyi „segítséggel" persze már nem is lesz olyan nehéz dolgunk. A 22 misszió során többek között konvojokat kell megtámadnunk, vonatot kell kirabolnunk, kereskedelmi telepekre kell betörnünk, sőt meg kell szerez-



nünk az egyetlen város, Jericho kincsét is. Ámokfutásunkban egyetlen megbízható társunk az autónk, mely kezdetben leginkább egy felspécizett buggyra emlékeztet. Homokfutónk némi átalakításon esett át; például egy repülőgépmotor hajtja, így rendkívül gyorsan lehet vele manőverezni, továbbá Fennec a vázra több réteg pajzsot szereltetett fel. Szintén alapfelszerelés a fedélzeti gépfegyver, sőt járművünkben beépített elektronikus távcső és GPRS is van, így a felderítés sem probléma. Az igazi trükk azonban mégis az, hogy (Mad Max) használhatjuk a speciális nitro befecskendezést, mellyel rövid időre megnövelhetjük gyorsulási képességünket. Az ügyességre szükség is lesz, hiszen menteni csak egy-egy misszió sikeres befejezését követően van lehetőségünk. A kalandok során számos új fegyver birtokába jutunk, és alkalmunk lesz használni további két másik harckocsi típust is.

A végső cél Jericho városának bevétele. A legenda szerint ott képesek üzemanyagot előállítani a nyersolajból. A kincs azonban szinte elérhetetlen; a védelmi rendszer nagyon erős, a várost védő falak még a régi időkből valók. Az irigység és kapzsiság azonban nem ismer határokat. A klánok időről időre megpróbálnak betörni Jerichóba, eleddig sikertelenül. Ugye ezek után senkinek sincs kétsége a felől, vajon mit fontolgatnak a Wolfpack klán vezetői? Rajta hát, kalandra fel, irány Jericho!

C5

MINIMUM CONFIG: 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD, 32 MB 3D grafikus kártya, Win 98, DirectX 8.x
JAVASLAT: 1300 MHz CPU, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD, 64 MB 3D grafikus kártya, Win XP, DirectX 8.1

DVD kapcsolat	Multiplayer:	1nsane	C&C Renegade
Demo	LAN/INTERNET	85%	PC.GAMES - 2002/04 - 91%

- \+ Könnyed irányítás
- \+ Mad Max féle ámokfutás
- \+ Profi 3D grafika
- − Kevés a zenekészlet
- − Monotonná váló játékmenet

89%

XICAT INTERACTIVE
MIRAGE MEDIA
WWW.XICAT.COM/SNIPER_HOME.HTML
AZ ÁR NEM ISMERT

SNIPER

PATH OF VENGEANCE

Célkeresztben a maffia. Összefoglalva bosszúból jeles, felszerelés négyes, kivitelezés közepes...

Gondolom, a cím hallatán a többség lelki szemei előtt már fel is derengett egy mesterlövész távoli alakja, aki hűvös nyugalommal, mozdulatlanul simul a tájba. Szeme az optikán, ujja a ravaszon, tudja, hogy csak egy lövése van... Az élet (vagy a Xicat) azonban kegyetlen, megtagadja tőlünk az egyetlen lövés örömét, helyette ad ugyan sok százat, de ezzel visszaminősíti az anti-hős sniperünket amolyan terminátor-modellé. Bevallom, én „távmunkát" vártam, ám a Mortyr alkotói nem hazudtolták meg önmagukat: szimpla FPS, színtiszta hent, egy újabb „tömeggyilkos" került adathordozóra.

A kalandos előéletű játék bitjeit az első menetben az IncaGold ápolta, ám ez év tavaszán a Xicat elégedetlenkedő sóhajok kíséretében fejlesztőt váltott. Vélhetően a Mirage Media raktárán látott RatHunt provokálta a Sniper producerét, hogy az inkásokat lapátra tegye. A továbbiakban a Mirage a sztori megmentett részét ráhúzta a RatHunt karaktereire, így keveredett ki egy nevenincs város véres históriája, amelyben a főhős, alvilági körökben csak Sniper, éppen egy apró ügylet elsimításán dolgozik, és aki ezen ügyekre mindig néhány 7,62mm-es lövedékkel tesz pontot.

A bevezető rész arra jó, hogy a végzetes lövések eldördülése előtt megismerkedjünk az NPC-k DCI (Dynamic Character Interaction) rendszerével. Vegyük észre, hogy a rend őrei „előre" köszönnek, nem kell akciógomb a párbeszéd kezdeményezéséhez, mint ahogy minden semleges karakter reagál a közeledésünkre. Sajnos az elnagyolt, és bűn rossz sztori folyománya, hogy gyakorlatilag alig pár emberrel váltunk szót, és csupán egy a cél: temetőt varázsolni a városból.

„Előjátéknak" likvidálunk egy tagot a benzinkútnál a maffia megbízásából, természetesen az időközben ránk mozdult zsarukkal egyetemben. A folytatás címszavakban: söprünk kifelé a városból. Nyomunkban rendőrautó, szemben blokád. Fék satu, fegyverek villannak. A vád gyilkosság, tiszta sor, beraknak a „kóterbe". Következő kép: rácsos szoba, fehér ágy, doktor, fura injekció. Aztán börtönélet, pocsék kiszolgálás, durva személyzet. Ideje lelépni... Zavaros ügy, de kint se leszünk okosabbak, valami újfajta vírust pumpáltak belénk, és úgy néz ki, az ügyben benne van a polgármester, a rendőrfőnök és a maffia keze is. A szövevény felgöngyölésében kulcsszerepet játszik a Glock félautomatája, és a Smith&Wesson hatlövetűje. A börtönben szerezhetünk shotgun-t, és a SWAT brigádtól SIG-et. Az egyetlen mesterlövészpuskát, az M-14-est már az első pályán megkapjuk, később még begyűjthető a HK rohampuska, a P90-es, és a MAC-10-es „takarítógép".

A hátrahagyott hullahegyek tapasztalati pontokat eredményeznek, amelyeket személyes gyarapodásunkra vagy az arzenállal való kapcsolatunk javításába ölhetünk, utóbbit automatikusan is figyeli a gép, jegyzi, melyik fegyverrel hány ellenséget lőttünk le, és pakolja rá a pontokat, növelve a pontosságot, valamint a tűzerőt.

A 25 darab, igencsak rövidke pálya többsége szépnek mondható, van néhány nagyon eltalált „hangulat", remekül megkomponált zenével kísérve, mint a villa vagy a kínai templom, de különösebben nem vehető észre, hogy a Lithtech Jupiter motorja dolgozik a háttérben. A tükrök nem „működnek", az ablakok nem törnek, a golyónyomok felszívódnak, és a vér is inkább paintball-os bolondságnak tűnik. Az ellenfelek a NOLF2 tökéletes vonalaitól olyan messze állnak, hogy az évszázad átverésének gyanúját érzem a levegőben. Az AI által beléjük táplált megközelítési útvonal – Path Generated System (PGS) – többnyire működik, mégis rengeteg a helyben futás, vagy a zárt ajtón szellemként közlekedő „bandita". Hűvös, őszi estén azért megér egy próbálkozást...

Tika

A FEGYVEREKRŐL

P90: A belga Fabrique Nationale ajándéka ez az 5.7mm-es páncéltörő lövedékekkel operáló könnyű, kompakt kézifegyver. A golyóálló mellényeknek 200m-en belül esélye sincs hárítani a fenyegetést. A 2 g-os speciális lőszert átlátszó, műanyag tárakban a fegyver

tetején töltik be, az üres hüvelyek alul potyognak ki, tűzgyorsasága az elsütő billentyű nyomva tartásától függ. Esetünkben hangtompítóval és lézeres célmegjelölővel van szerelve, de a gyárilag beépített optikai irányzékot lespórolták.

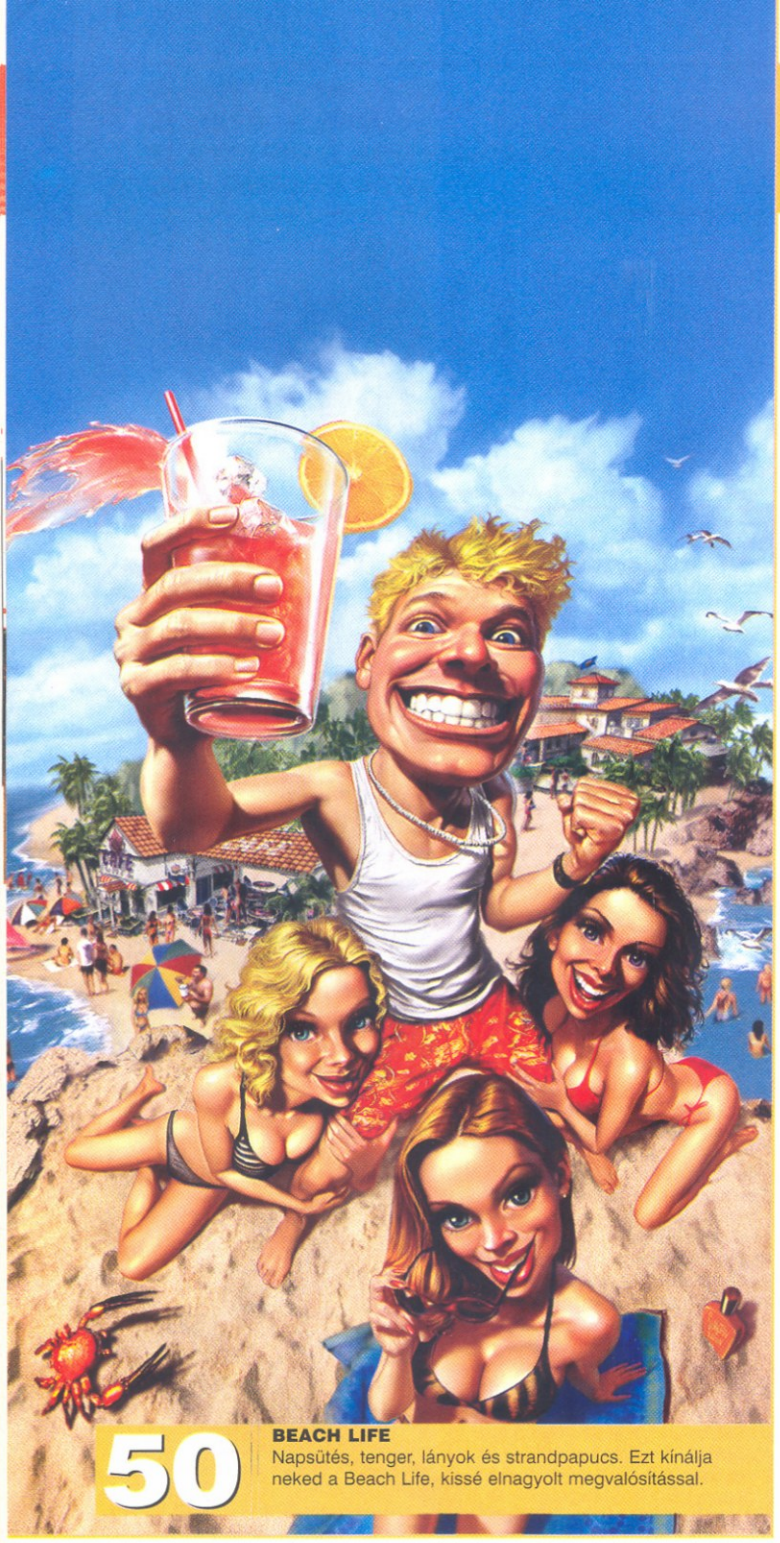
Sig 551-p: A svájci hagyományok tökéletes „ápolója", megbízható, masszív, ellenálló darab. A játékban a SWAT csapat alapfelszerelése, sajnos erősen egyszerűsített modell, az optikai célzóberendezés erről is hiányzik. Az 5.6 mm-es lőszert a gyár ajánlása szerint 300m-ig képes értékelhető precizitással célba juttatni. Kifejezetten a SWAT számára készült, de a Sniper-ben rengeteg van belőle az utcákon, tehát illik rátápolni...

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os DirectX 8.1 komp. 3D videókártya, 1.2 GB HDD
JAVASLAT: 1024*768 felett nálam egy 1.2 GB-n, 256 MB RAM, és GF3 társaságában már „beszaggatott"...

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Soldier of Fortune 2	Project IGI
Patch	Nincs	PC.GAMES - 2002/06 - 91%	88%

- [+] Nagyon profi zenei aláfestés
- [+] Jól eltalált fegyverválaszték
- [-] Nagyon rövid
- [-] Elnagyolt sztori
- [-] Zárt ajtókon rohangá emberek

72%



50 **BEACH LIFE**
Napsütés, tenger, lányok és strandpapucs. Ezt kínálja neked a Beach Life, kissé elnagyolt megvalósítással.

STRATÉGIA

Szeptember elején azt hittem, hogy az augusztusi csillaghullás után a Magyar Értelmező Kéziszótárból kicopypaste-olt oldalakkal kell megtöltenem a stratégiarovat tizenhat oldalát, de végül a bőség zavarával küzdöttem. A helyzetet mi sem jellemzi jobban, minthogy a Sims: Unleashed-ot kénytelenek voltunk a jövő hónapra csúsztatni, de így is rengeteg csemegét tartogatunk nektek. Remélhetőleg a Haegemonia, Beach Life, vagy az Earth 2150 címek láttán sokan fognak bekucorodni a fotelbe egy kiadós délutáni olvasgatás céljából.

TARTALOM

43 | COMMANDOS 3
Nagy-Britannia büszkesége, a Special Air Force újra megtisztítja az ellenséges területeket! Háborúmániákusok előnyben.

44 | HAEGEMONIA
A Haegemoniát, az Imperium Galactica sorozat méltó utódját már sokan izgalommal várják.

46 | KNIGHT SHIFT
Mirko herceg, Tejország uralkodója visszahódítja országát egy rpg-alapokra helyezett, stratégiai játék keretében.

48 | EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST
A régi Empire Earth rajongók három új hadiszíntérnek örülhetnek, ha ráteszik a kezüket az Art Of Conquest fantázianevű új kiegészítésére.

49 | MOONBASE COMMANDER
Isaac Asimov jellegű sztori, holdszondákról, üzleti háborúról, építésről, rombolásról és sötét jövőről, az űrben.

50 | BEACH LIFE
Te lehetsz a napfényes tengerpart királya, amennyiben felspécized a lepukkant strandot. Ambivalens érzelmeket ébresztő menedzserjáték.

52 | FRONTLINE ATTACK
A második világháború újabb recirkulációja, ezúttal az Eidos által. Az 1941-től 1944-ig játszódó RTS segítségével bejárhatod Európa legendás hadszintereit, az Ardennektől Sztálingrádig..

54 | EARTH 2150
A Strategy First új futurisztikus őrülete. Lépj be a Terminátorok uralta XXII. századba, és harcolj!

56 | AGE OF SAIL
A Sea Dogs orosz fejlesztőinek újabb tengeri ütközete, ezúttal Nelson admirális korában.

ELŐREJELZÉS

Blitzkrieg	2003/3	CDV
Sim City 4	2002/11	Electronic Arts
O.R.B	2002/11	Strategy First
Rise of Nations	2003/03	Microsoft
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Highland Warriors	2002/10	Data Becker
Master of Orion 3	2002/11	Infogrames
Hearts of Iron	2002/11	Strategy First
Haegemonia: Legions of Iron	2002/11	Wanadoo
Command & Conquer: Generals	2003/1	Electronic Arts

TOPLISTA

1. Sudden Strike 2	CDV
2. Warcraft 3	Blizzard
3. Celtic Kings	Strategy First
4. Frontline Attack	Eidos
5. Warrior Kings	Microids
6. Empire Earth	Vivendi
7. Earth 2150: Lost Souls	Strategy First
8. Capitalism II.	Ubi Soft
9. Age Of Wonders II.	Take 2
10. Patrician 2	Infogrames

EIDOS INTERACTIVE
PYRO STUDIOS
WWW.PYROSTUDIOS.COM
2003. III. NEGYEDÉV

COMMANDOS 3

Reszkessetek gonosztevők! Immár harmadszor csap le rátok a brit SAS (Special Air Force) kíméletlen kommandója!

A Pyro már nem a régi, mióta G. Suarez, a Commandos apukája tavaly lelépett" – mondják egyesek, de ez ügyben én még egy darabig, nevezetesen 2003 nyaráig nem foglalnék állást, hisz akkor majd úgyis fehéren-feketén /színesben még jobb lenne ;-) – Puma/ kiderül, hogy a spanyolok visszakommandóznak-e a toplisták élére a papa nélkül, avagy sem. Az biztos, hogy az áprilisi – dolgozunk rajta – varázsszó elhangzása után felszínre került információk súlyos változásokat sejtetnek. Nevezetesen a keleti frontot megjárt trailer mozgóképein olyan pergő, akciódús jelenetek láttak napvilágot, hogy komolyan gyanakszom az egérgyártók felerősödő lobbijára. Lehet, hogy klikkelőbajnokság lesz a Commandos következő része? Ignacio Perez Dolcet /fejes és designer/ szerint nem, ugyan a játékmenet sokkal akcióorientáltabb, de a Commandos alapvető vonásait azért igyekeznek megőrizni. Mondanom sem kell, teljesen nem nyugtattak meg a spanyol úriember szavai – láttam én már karón varjút –, s azzal a bizonyos pörgős menettel az Activision Star Trek-klónja, az Away Team egyszer már csúnyán megbukott. Azért persze ne vágjunk egyből a dolgok elejébe, hisz az eddigi küldetésalapú rendszert felváltó sztori-bázisú, szabadabb és dinamikusabb élvezeteket kínáló szisztéma hozhat még némi fényt a remény alagútjába. Ily módon az Enemy at the Gates ihlette sztálingrádi mesterlövészet, a Gestapo francia-német munkássága, valamint a normandiai partraszállás alaposan fel lesz dolgozva, mi több, főgonoszfélék /boss/ pályavégi felbukkanásával is számolni kell.

A későn ébredők és a gamer-iparba most bekapcsolódó felhasználók számára röviden megvilágítanám a műfajt. Nos, második világháborús környezetben, mélyen az ellenséges vonalak mögött különböző feladatokra specializálódott kommandós egységek nyiszálják a németek torkát. Ezek volnánk mi. A feladat szépsége abban rejlik, hogy az akadályként funkcionáló náci szoldátok által vizuálisan lefedett terület mozgása nyomon követhető. Nem hangzik idegőrlőnek, pedig az. Lassú, módszeres kegyetlenséggel, búvárbéka metódusokkal, pixelre kiszámított mozgással, és a besurranásos tolvaj szakma tökélyre fejlesztésével érhetünk csak célt. Járművek zsákmányolása, megtévesztés, mesterlövészpuska, snájdig német álcaszerkó és ehhez hasonló őrültségek segítenek kiirtani vagy megkerülni komplett helyőrségeket. A kommandósok mellé a helyi ellenállás bögyös honleányai, sőt utoljára még egy blöki is betársult, gyalázatos módon azonban a harmadik részben nem lesz ilyen szerencsénk, csupán hat, régi leszerepelt figurát konzerváltak, és annyi. Ez valójában kevesebb, mint a Commandos2 repertoárja. Amit felmutatnak cserébe, az pár új skill /képesség/, és a továbbfejlesztett AI. Az új fegyverek körül még nagy a ködösítés, néhány nagyon agresszív géppuska és löveg szerepe már biztos, valamint a robbanóanyag-készlet bővülése, és a jelentősen leegyszerűsített használati metódus.

A kivetítésben a megszokott prerenderelt, 2D-s háttér előtt mozgó 3D-s egységek továbbra is szolgálatban maradnak. Az update fő csapásiránya a még szebb robbanások, még élethűbb időjárási körülmények, és a teljesen új megvilágítási szisztéma körül forog. Elnézegetve a videót és a képeket, gyönyör a köbön, pazar légi támadások, mozgó vonatok, továbbra is használható, igényes belső terek, azaz hozzák a megszokott minőséget.

Az egyedüli gondot – a műfajba illeszthető multiplayer módozatok mikéntjét – még most kutatják, de elsődleges prioritást élvez a Deathmatch és a Capture the Flag. Perez ugyan nem erősíti meg, de nem is cáfolja, hogy többjátékos szerepkörben akár a náci uniformis is elérhető lesz.

Tika

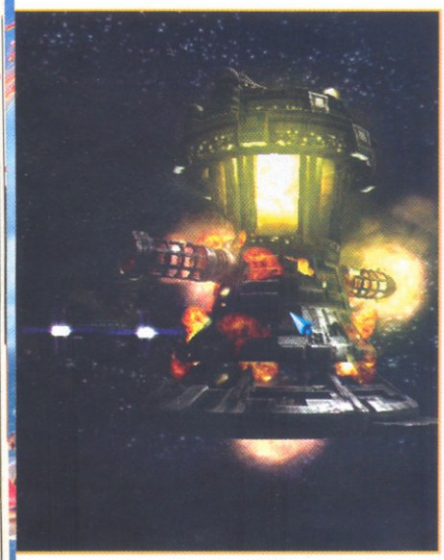
A kommandó tagjai vadgesztenyeárusoknak álcázva közelítik meg célpontjukat. A jobboldali benyílóban - a képen nem látható - Micimackó fázik...

SAS – WHO DARES WINS

A 2. világháború különleges alakulatainak sorából a brit SAS és a németek Brandenburgi zászlóaljnak nevezett különítménye produkálta a legkiemelkedőbb teljesítményt. Nem szigorúan a témához tartozik, de Otto Skorzeny neve ezen a palettán különösen fájó név nekünk. Mussolini kiszabadításával hírnevet szerzett náci kommandós, ugyanis Horthy kormányzó fiának elrablásával csúnyán meghiúsította Magyarország kiugrási kísérletét a háborúból. Vigasztaljon minket a tudat, hogy az angol Speciális Légi Szolgálat első sikeres rajtaütése '41 decemberében 61 repülőgépébe került a Luftwaffe-nak. Összességében a megszállt Európa területén a háború alatt cirka 8 ezer német katonát likvidált a szervezet, megsemmisített több mint 700 járművet, kisiklatott számos vasúti szerelvényt, és mellékesen 5000 hadifoglyot ejtett.

HAEGEMONIA

A mindenségbe tett utazás igazolja a várakozásokat: kívül valóban tágasabb... a társasággal azonban nem árt óvatosnak lenni



Az objetum fényereje nem elhanyagolható... ráadásul világító golyókat használ

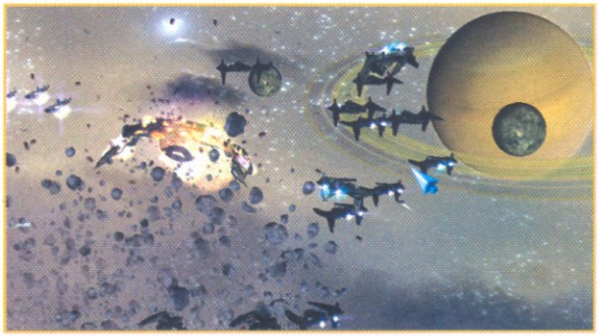
ŰROPERA

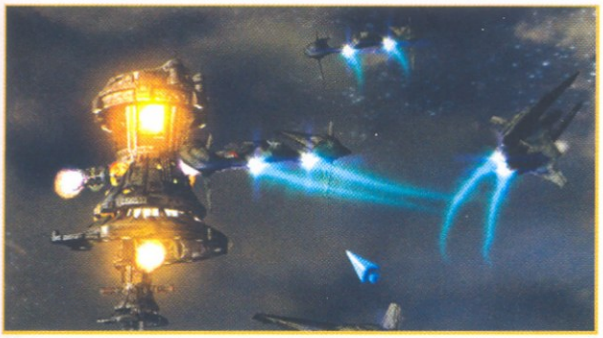
Brian Aldiss, a műfaj kortárs angol klasszikusainak egyike Galaktikus birodalmak c. antológiájában így határozza meg az űroperát: „A kemény SF testvérhúga; rúzsvörös ajkú, csillagporos sörényű teremtmény. Szabályai szigorúak, de át nem hághatók. A Földnek végveszélyben kell forognia. Szükség van egy küldetésre, egy hősre, számos egzotikus idegenre, egy napnál szebb leányzóra és egy éjnél feketébb lelkű gonosztevőre is. A palota lépcsőit áztathatja vér, az űr sötétjében tucatjával pusztulhatnak a hajók... de a végére mindennek jóra kell fordulnia."

Beköszöntő gyanánt csupán két ok a sok közül, amiért a Digital Reality új játékára figyelni érdemes: bár ízig-vérig hazai termék, egyáltalán nem látszik rajta.
A fejlesztőcsapat, melynek bolygónk számítógépes űrstratégái a Reunion és az Imperium Galactica-sorozat eddigi két epizódját köszönhetik, ezúttal nem csak a tartalom gazdagságára ügyelt: a novemberben megjelenő Haegemonia, melyet a cég saját fejlesztésű grafikai motorjával üzemeltet, az első menüponttól az utolsó összecsapásig 3D-ben pompázik. Hosszú utat tett meg, mire idáig jutott, és hogy teljesítményét megfelelően értékelhessük, vizsgálódásunkat az alapoknál kell kezdenünk.

CONCEPTIUM GALACTICA

A háromdimenziós űrstratégiák nagy öregjének számító Homeworld aligha szorul bemutatásra: érdemeiről és készülőfélben lévő vetélytársairól tavaly, az elsőként érkezett Starmageddonnal szerzett tapasztalatokról alig fél esztendeje számoltam be a PC.GAMES olvasóinak. Az utóbbival való összevetés nem túl hízelgő a Digital Reality újdonságára nézve, de semmi vész: közelebbi vizsgálatra kiviláglik, hogy csak műfaji párhuzamról van szó.
A Haegemonia – fent nevezett előzményeihez hasonlóan – a tudományos-fantasztikus irodalomból merít, és annak legszórakoztatóbb alműfaja, az űropera jellegzetességeire építi történetét. Aki játékfejlesztő létére ilyesmit vállal, kétszeresen is nehéz helyzetben van: ügyelnie kell a hozzávalók helyes arányára, és nem kerülheti el az összevetést az utóbbi negyedszázad vizuális alapműveivel, főként a Star Wars és Star Trek sorozattal.
A Digital Reality első játéka, a Reunion egyik mércén sem tudott maradéktalanul megfelelni – mentségére szóljon, erre akkoriban egyetlen más program sem volt képes. Hőseink mellett szól az is, hogy míg a körökre osztott űrstratégiák koronázatlan királya, az Ascendancy fejlesztőivel együtt feledésbe merült, ők egyre újabb, mind kiforrottabb programokkal álltak elő az esztendők során. Legismertebb műveik, az Imperium Galactica 1 és 2 kölyökkori olvasmányaink naiv báját makro-menedzsmenttel, a kőkemény stratégiát dzsordzslukaszos filmbetétekkel elegyítve lopták magukat a játékosok szívébe világszerte. A közönség ekkor ébredt rá, hogy a Digital Reality fejlesztői nem hobbit, hanem hivatást űznek – hogy ezzel a csapattal holnap, sőt, holnapután is számolni kell.
Ellenségeik sem állíthatták, hogy tényked esüket szerencse kísérte. Az IG 1 programozása idején a gigahertzes processzor, a grafikus gyorsítókártya és a RAM-bőség merész álom volt csupán, a folytatás érkezésekor javában tombolt a Voodoo-őrület – az IG 2-nek a maga 800*600-as felbontásával vajmi kevés esélye volt az akkori erőgépek tulajdonosait lenyűgözni. Fogyatékosságával alkotói is tisztában lehettek, mert negyedik nekifutásra semmit sem bíztak a véletlenre: a Haegemonia (noha dokumentációja szerint már egy 700 MHz körüli P3-ason is eldöcög) későn érő típus; csak a megjelenését követő szezon masináin fogja igazán kimutatni a foga fehérjét.
A 22. század hajnalán járunk. Az emberiség benépesítette a naprendszer alkalmas holdjait és bolygóit – ez utóbbiak közül gazdasági és politikai súlya csak a nyolcszázmillió lakosú Marsnak van, melyet függetlenségi törekvései egy provokáció nyomán keserves polgárháborúba sodornak az anyabolygóval.
A játékos ezen a ponton, egyszerű vadászpilótaként kapcsolódik a küzdelembe a Földi Adminisztráció vagy a Mars Fennhatóság oldalán. A szerteágazó történetvonal jóvoltából bármelyiket győzelemre segítheti – csak arra kell ügyelnie, hogy megérje a békekötést, melyet az új – bár némiképp kényszerű – egységbe forrt emberiség eddigi legnagyobb kalandja, a csillagközi expedíciók kora követ.
A naprendszer peremén felfedezett féregjáratokon átkelve fajunk távoli naprendszerek hívogató vagy halálos világainak egész sorát fedezi fel. Bázisokat és településeket létesít, igyekszik megvetni lábát az űr e rejtelmesen elnéptelenedett zugában. Háborúba keveredik egy különös, elzárkózó fajjal, mely kariaknak nevezi magát... és már-már diadalmaskodik felette, mikor a feltérképezetlen régió peremén újabb idegen faj tűnik fel, és ráébreszti a küzdő feleket: ezt a háborút csak együttes erővel vészelhetik át.
A történet a Wing Commander, a Freespace és a Conquest teremtette alapokra épít, de egy sor vonatkozásban túlmutat neves elődein. Kéttucat rendszert számláló virtuális univerzuma a játéktörténet legszebben sikerült bolygói és holdjai mellett negyvenféle űrjárművel és kétszáznál több találmánnyal várja a felfedezőket, a névtelen világok ember





nem járta buxusa meglepetések sokaságát rejti – szívem szerint többet is mondanék, de nincs jogom aprópénzre váltani az első magyar nyelvű Haegemonia regény szerzőjeként birtokomba került információkat.
A bemutatásra váró program – a Digital Reality történetében először – a felnőtt mezőnyben indul: újdonságértékével és élvonalbeli technológiájával remél hódítani. Hogy sikerrel jár-e, nagyban függ attól, milyen formát rendel a tartalomhoz – hogy milyen hatékonysággal ülteti át a gyakorlat szintjére az ígéretes fejlesztői elgondolást.

PRACTICORUM GALACTICA

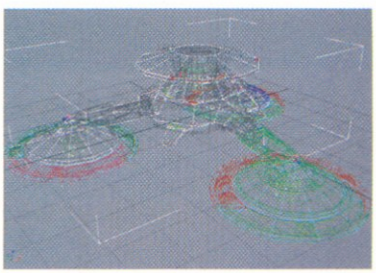
A játszható demóban kétségtelen pozitívum a bevezető animáció: lenyűgöző keresztmetszetet nyújt a játék motorjának képességeiből. A naprendszerünkben tett körutazás az IG3 demóján elfásult játékosokat is meggyőzi arról, hogy a riadó ezúttal nem alaptalan – hogy itt valami elementáris van készülőben.
A Föld színeiben kóbor meteoritok, a marsi véderő vadászainak rajparancsnokaként blokádtörő kereskedelmi vontatók a célpontjaink. Előbbi esetben csak a gyorsaságra kell ügyelnünk, utóbbiban a Jupiter holdjaira telepített védelmi ütegekkel és a gázóriás körül keringő földi harcállomásokkal is meggyűlik a bajunk. Térérzet dolgában az újonc magától értetődően múlja felül a Homeworldöt, de köröket ver alig korosabb versenytársára, a Starmageddonra is – lézerimpulzusai, becsapódásai és robbanásai filmszerűek, a játéktér minden irányban végtelennek hat, az égitestek és más objektumok (az Armada 2-ből ismerős perspektívának és a túldramatizált csillagkárpitnak hála) jól beláthatóak. Valósághű, vagy akár valószerű élményre senki ne számítson: a Digital Reality a Haegemonia naprendszerét galaxisunk peremvidékéről egy óriás gömbhalmaz szívébe helyezte át, a mennybolt úgyszólván nappali fényben úszik körülöttünk – de radar is segíti tájékozódásunkat. Az 'M' billentyű lenyomásával a valósidejű panorámát 3Ds taktikai térképre cserélhetjük: minden lényeges információról tájékoztatást ad és kezelhetősége is egyszerű – bár számomra kicsit puritánnak tűnt.
A Starmageddonnal összevetve a hajók irányíthatósága és célkeresése egyaránt kiváló, a térbeli elmozdulásról gondoskodó kurzorbillentyűk érzékenysége ideális. A választott objektumokhoz dupla bal klikkel kerülhetünk intim közelségbe – e kézenfekvő megoldás az esetek többségében működik is.
A képernyő bal felső sarkában kapott helyet a naprendszer mobilikonja, a bolygók közti gyors navigáció eszköze. Ha egységeinknek távolsági repülésre adunk utasítást, a leghelyesebb ezt választanunk – a valós térben kijelölt, látszólag végtelenbe nyúló röppályák hossza legtöbbször az öt centit sem éri el.
A bal alsó sarok három ikonja segítségével a parancsnokságunk alatt álló hajókkal, hírszerzőkkel és speciális egységekkel rendelkezhetünk, a jobb felső sarok virtuális képernyőjének ábrái saját egységeink ill. célpontjaink állapotáról nyújtanak bővebb információt.

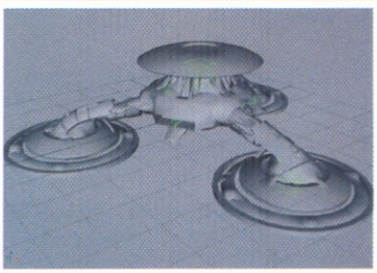
SUMMA TECHNOLOGIAE

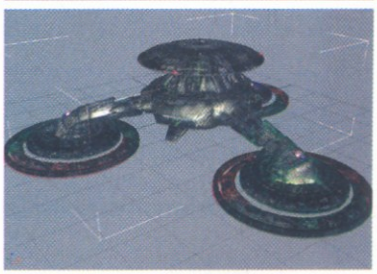
Az ízelítőből hiányoznak, a Haegemonia teljes változatában azonban annál fontosabb szerephez jutnak a fejlesztések, melyeket a program három alapvető energiaszintre (ion, proton, kvantum) tagol. Az energiaforrás fejlettségi foka határozza meg a planetáris elhárítórendszerek és hajótestek hozzáférhető típusait – utóbbiakat a játékos a pillanatnyi helyzetnek megfelelő fegyverzettel küldheti harcba, utóbb pedig akár átalakításukra is parancsot adhat.
A Haegemonia kivívása egyetlen rendszerben sem lenne lehetséges kémeink közreműködése nélkül, akik egy-egy fontosabb találmány dokumentációját, szerencsés esetben az ellenség komplett fejlesztési láncát a kezünkre játszhatják. Gyors járatú naszádjaik szinte észrevétlenek, de igen sebezhetőek – nincs bosszantóbb látvány annál, mikor az ellen több éves fáradozásának gyümölcse a szemünk láttára füstölög el.
A kémkedés, hadakozás és gyarmatosítás váltakozó sikerét a játék százalékos képzettség- és bónuszrendszere szimulálja. Hab a tortán, hogy harcban edzett egységeink és parancsnokaink közül magunk választhatjuk ki a soron következő küldetés profiljának leginkább megfelelőt. Ez az adottság nevesített karakterek tucatjaival kiegészülve hamisítatlan szerepjáték-élményt ígér mindazoknak, akik ez év novemberétől csillagközi hegemóniára törnek.

Skald

Ez a vár teljesen váratlanul bukkant fel... de micsoda tüzijátékot rendez!







A 3D-s tervezés rejtelmei Haegemonia módra

ZUXXEZ ENTERTAINMENT
REALITY PUMP STUDIO
WWW.KNIGHTSHIFT.COM
2003. I. NEGYEDÉV

KNIGHTSHIFT

Zsírszegény tejforradalom, ráadásul még a tejcukor-érzékenyek is bátran belekóstolhatnak...

Vigyázzá a botoddal, vénember, vagy végleg el leszel baltázva!

Csönd van. A sápadt folyadék az örökkévalóság nyugalmával kavarog kis fedetlen ketrecében. Ám a békés lét nem tart örökké, veszedelmes dolog közeleg. Valami sötét anyagcsomó hullik a nedves lébe, fájdalmas csobbanások százaival feldúlva az addig nyugalmas felszínt. Ám a folyékony fehér massza nem hagyja magát, elnyeli a barnás kőzetszerű kavicsrengeteget. Már úgy néz ki, a megtámadott félnek sikerül átkaroló hadműveletével saját magába fojtania ellenfelét, amikor is a támadó apró kis részekre bomlik, s kicsiny pontok együttes erejével formálja át saját maga képére kitartó, de tehetetlen áldozatát. A tejben végre feloldódott a kakaópor...

E kissé bizarr – és alapötletét tekintve Preyer Hugótól lopott, de pszt! – bevezetőhöz csak azért folyamodtam, mert körülbelül ekkora meglepetéssel szolgált számomra a Reality Pump Studios tejközpontú játéka is. A Knightshift ugyanis nem csak egy fantasy témájú valós-idejű stratégia, kisebb RPG-késsel a hátában, erőteljesen érezhető hogy „modern" gazdaságunk alapja a tehén lesz, és sikereink nagyban függnek majd attól, mennyire lesz teli a bocipoci. Egyértelmű, hogy a degeszre etetett marha több tejet ad, viszont a kopárrá legelt rétnek nincs ideje, illetve ereje újratermelődni; míg a kiéheztetett marha esetében boldogan zöldell a fű, csak éppen minek... A kulcs tehát a kellő egyensúly megtalálása, és mivel más nyersanyagról nemigen kell gondoskodnunk, leszögezhetjük, a Knightshift könnyű játékmenetet ígér, legalábbis ami a gazdasági modellt illeti.
A program hadászati lehetőségei azonban nem ennyire behatároltak, bár az egységek száma láttán nem pont erre következtet a minduntalan elégedetlenkedő játékos. Gyárthatunk, vagy ha már a klónozás századában vagyunk, mondjuk ki: tenyészthetünk közkatonákat, íjászokat, lándzsásokat, papokat, valamint varázslókat. Az első 3 egység stratégiai felhasználása gondolom, világos (lovagokat előre a sűrűjébe, miközben tisztes távolból nyilasok, illetve lándzsások szórják az áldást), inkább a többi szorul némileg részletesebb be-

mutatásra. A pap például képes a távolba látni, vagy békésen legelésző marhává varázsolni az ellent, esetenként még tűzesővel, illetve tűzlabdával fenyegetőzni. A varázslónak is jól áll a távolság, na nem azért mert olyan csúnya lenne, csak ő inkább teremtményeivel (vérszomjas farkasok, rémisztő szellemek) szeret kedveskedni. Ha mégis bajba kerülne, akkor sincs semmi vész, hiszen kellő varázserő birtokán bármikor elteleportálhat egy biztonságosabb helyszínre. Érdekes karaktere még a programnak a paraszt. A sanyargatni való peon itt ugyanis favágóként jelenik meg, és ellentétben a többi stratégiával, a csatákban is eredményesen használható: éles baltája láttán mindenkor néma sikolyban törnek ki az ellen faházai. Talán a legmókásabb egységet hagytam a végére, a mindenkori tehéncsordáért felelős pásztorfiút, aki egyben marhatolvajként is kiválóan alkalmazható! Sőt, mivel jól ért az állatok nyelvén, akár a közelben ólálkodó – és persze finom marhahús után vágyakozó – farkasokat, illetve medvéket is megszelídítheti (már ha sikerül neki, mielőtt felfalnák...).
Az egészre a koronát azonban Mirko herceg teszi fel (bár mintha ez képzavar lenne), aki tulajdonképpen a játék központi karaktere (értsd: minduntalan jelen van

rajta az egyre kisebb befolyással bíró Nemzetközi Tejszövetség elkeseredettsége is. (Elvégre hallott valaki róla? Ugye, hogy nem!) Tudniillik a Knightshift világa kicsit egészségesebb alapokra helyeződik, mint a miénk. A pénz helyett mindent a tej mozgat, hiszen még a kisgyerek is tudja, hogy ettől leszünk nagyok és okosak. Ebből következik,

REALITY PUMP STUDIOS

A germán eredetű fejlesztőgárda nem mindig a tejlobbi erősítésével foglalatoskodott, korábbi játékaiban sokkalta nemesebb dilemmák is foglalkoztatták, úgymint a Föld kimerülő nyersanyagtartalékai, illetve az emberi faj és az űr esetleges közös távlatai. E témák teljes fokú kivesézéséhez ráadásul egy teljes trilógiát is szentelt (vagy egy témát háromszor elsütött, ahogy tetszik) az Earth 2140, az Earth 2150 – Escape From The Blue Planet és az Earth 2150: The Moon Project képében.

Hol maradnak a többiek? A házat mindjárt kicsinálja ez a k...tt folyondár!...

a játékban, és muszáj életben tartanunk). Eddigi életéről annyit érdemes tudni, hogy amíg ő valahol a távolban egykedvűen mészárolta a szörnyeket, egy gonosz mágus magához ragadta a hatalmat hazájában, éltes apját letaszítva a trónról, s romlást hozva az egykor virágzó birodalomra. A hír hallatán természetesen azonnal ellenállást szervezett, de rövid időn belül elbukott, s egy másik dimenzióba száműzetett. Egy jóakaratú varázslónak hála azonban – gyötrelmes évek után – megnyílt az átjáró, lehetőséget adva Mirko hercegnek, hogy szó szerint tejjel folyó Kánaánná változtassa tulajdon országát. Ehhez először is a nép bizalmát kell elnyernie, hiszen az évek során a maradék bizodalmuk is szertefoszlott a megváltással kapcsolatban. Tulajdonképpen csak elvesztett pallosát és pajzsát kell megtalálnia királyi vére bizonyságául, de mivel ezt az egyszerű feladatot egy szerepjátékszerű (segíteni kell annak, aki segíthet azon, aki nekünk segíthet, stb.) szövevényes rendszerbe helyezték a készítők, további bolyongásra számíthatunk.
Mivel az országot elárasztó szörnyhordák áldozataik felszereléseit hanyag módon a földön hagyták, küldetéseink során új tárgyakra, hathatósabb fegyverekre, valamint mágikus amulettekre lelhetünk, amelyek természetesen más-más módon befolyásolják egységeink képességeit. Lesz itt a morálnövelő medál, tüzes pallos, bizonyos ideig sérthetetlenséget biztosító mellvért, vagy éppen új fejsze a favágó számára. Természetesen a 3 kampányba ágyazott 20 küldetés során egységeink alaptulajdonságai is fejlődnek, és itt nem csak a sok csatát megélt vitézek szívósságára kell gondolni. Kellő trenírozás után csökken a reakcióidejük, élesebb lesz a látásuk, gondolkodásuk, és hogy a legfontosabbat is említsem, a „tapasztaltabb" tehenek is több tejet csurgatnak.
A Knightshift képi világ terén a gyönyör útján jár, köszönhetően a speciálisan kiképzett, forgatható, zoomolható 3D engine-nek. Tudniillik minden tereptárgy formáját egy, az aktuális nézőpontnak megfelelő matematikai görbe alapján számolja ki a program, ezzel elkerülve az előre tárolt poligontömbökre jellemző szögletességet. A karakterek csontvázalapú felépítésével és igényes bump-mappelt textúraképzésével karöltve pedig mondhatom, bőven meghaladja az elvárható szintet.

Összegzésként nagy bölcsen csak annyit mondhatok, van, aki kevesellni fogja az egységek számát, és van, aki inkább a fordulatos történetvezetésre, az RPG-szerű küldetésrendszerre helyezi a hangsúlyt. Adja az ég, hogy édes és tápláló anyatejként szívhassuk magunkba a Knightshift-et, és ne besavanyodott aludtejként fekügje meg a gyomrunkat...

Puma

PC.GAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló könnyű viseletű, T alakú pamut darab

varrókészlet na erre varrjál gombot :)

egérpad feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre a buborékos italok számára

mérőszalag hogy mérhető legyen a különbség :)

VIVENDI
MADDOC SOFTWARE
EMPIREEARTH.SIERRA.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

EMPIRE EARTH

THE ART OF CONQUEST

Több mint folt, de kevesebb, mint volt... És el se indul, ha a zsákját hiába keresi!

Róma, Midway, közeljövő. Hárman vannak ugyan, de egyik sem igazán király.

Kedves ellenségem, az RTS-ek közt kétévesen már korosnak számító Empire Earth sem kerülhette el sorsát: kiegészítőt rittyentettek hozzá, mielőtt végképp belesimulna az árengedményes (budget) kategória dolgos hétköznapjaiba.

Akik ismerik eredeti verziónak szentelt korábbi dolgozataimat, tudják, a többieknek bemondásra kell elhinniük: minden hibájával együtt kedvelem az eredeti programot. Egész történelmünket átölelő nagyvonalúsága mellett főleg térkép- és hadjáratszerkesztője miatt, mely a magamfajta lámáknak is megengedi, hogy játékkészítői ambícióikat kiélhessék. Aki eleget nyüstölte, idővel óhatatlanul megkedvelte az EE-t, és megbékélt természetének ellentmondásaival – például azzal a sajátsággal, hogy vektoros tereptárgyai és egységei nagy felbontásban, madártávlatból elég jól festenek, maximális nagyításban viszont ijesztően ocsmányak tudnak lenni. A fentiek ismeretében érthetetlen a fejlesztői döntés, mely az EE közismert hátulütőjét a kiegészítőben is meghatározó szerephez juttatta. A Sierra ajánlatának vonzerejét tovább csökkenti, hogy az AOC ugyanúgy viszonyul önnön alapváltozatához, mint a Cossacks új kiadása a régihez: bár minden tekintetben független tőle, hiányában településni sem hajlandó.

A korong a stílusra jellemző egyedi összecsapások és multiplayer opciók mellett három új egyjátékos hadjáratot kínál. Ezek főbb mozzanatait, akár az EE esetében, a játék saját motorjával készült animációk kötik össze – szarvashiba, hisz hangulatteremtő képességük csak az olyan alkalmi partnerekéhez mérhető, akik nagyvirágos otthonkában, hajcsavarósan (nőolvasóink kedvéért: lehányt atlétában, klottgatyában) érkeznek az első randevúra.

A telepítést követő élmény, a Róma felemelkedését taglaló hadjárat bevezetője, melyben az Itáliára támadó barbárok királya srégen végigcsúszik két mozgásfázisos repertoárjukat villogtató alattvalóinak sorfala előtt, mindent elmond a projekt igényességéről. Nem lepne meg, ha kiderülne, hogy az EE-AOC nem, vagy nem teljes egészében hivatásos fejlesztők munkája – a voltaképpeni játék az átvezető förmedvényekhez képest határozott felüdülést jelent.

Az ókori mellett egy közelmúltbeli (2. világháború, Csendes-óceán) és egy közeljövőben játszódó (ázsiai belháború) hadszíntéren tehetjük próbára stratégiai érzékünket. A minden előnnyel megkent AI türelmünket is kemény próbára teszi: a kiegészítő számtalan apró módosítást eszközöl az egyedi és a multiplayer csaták játékegyensúlyában, az EE alapvető hibáit azonban érintetlenül hagyja, sőt, újakkal gyarapítja. A Midwaynél vívott ütközetnek különös bukét ad például, hogy a mezei cirkálók köröket vernek a rájuk támadó vadászgépekre, a szigetek elözönlésének pedig úgy is elejét vehetjük, hogy hajóinkat keresztbe fordítjuk az ellenséges csapatszállítók és repülőgép-anyahajók előtt – közös vonásuk, hogy megszabott útvonalukról képtelenek letérni, és míg orrukkal döfölve kéredzkednek, kockázat nélkül a tenger fenekére küldhetők.

A harmadik – némi jóindulattal sci-finek mondható – epizódban ismét az arisztokráciáé a terep: az EE orosz szuperdiktátorát kínai szupercsászár, Ázsia-szerte tomboló techno-terror és egy újonnan kifejlesztett, világuralmat ígérő agykontroll-berendezés váltja fel. A koncepció még megjárja, a látvány egyes elemeivel – köztük kedvenc gyalogrobotjaimmal – azonban csúnyán kibánt a hardver fejlődése: a hajdan oly méltóságteljes monstrumok mérgezett egerekként rohangálnak, az épületek meglékelt hajókként merülnek a földbe, a grafikus motor hangulata azonban a gegek dacára is fagyós marad – pár óra játék után a régi gőggel vágja ki az embert a desktopra XP alatt.

Hogy ne csak a kétes eredményekről szóljak: a játékban szereplő nemzetek testre szabhatósága számos, többnyire szellemes opcióval bővült. Az orosz lakosság a helyváltoztatásra képes rakétasiló-építés, a német az ingyenes partizánná változás képességével hódít, a rabszolgaság intézménye minden leölt ellenséges munkásért egy-egy sajáttal jutalmazza az asszír játékost, az izraeli színekben nyomuló versenyző pedig annak örülhet, hogy papjai mostantól alapból láthatatlanok.

Az ajánlat még vonzóbbnak tűnhet, ha tekintetbe vesszük, hogy a fentebb magasztalt editor a kiegészítő csomagnak is részét képezi. Újdonságot nemigen tartalmaz, alapvető funkciójának azonban változatlanul megfelel: segítségével ki-ki a most bemutatotthoz hasonló – némi erőfeszítéssel színvonalasabb – hadjáratokat állíthat elő.

Skald

MINIMUM CONFIG: Pentium II 350 Mhz, 64 MB RAM, 3D gyorsítókártya, 450 MB szabad hely a merevlemezen
JAVASLAT: Pentium III 600 Mhz, 128 MB RAM, multiplayerhez LAN vagy internet

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Age of Empires II	Cossacks - Art of War
Nincs	LAN/INTERNET	92%	PC.GAMES 2002/04 - 82%

- Eredeti koncepció
- Változatosság
- Korlátlan bővíthetőség
- Csúnyán öregedő motor
- Gondatlan kivitelezés

70%

INFOGRAMES
HUMONGOUS ENTERTAINMENT
WWW.MOONBASECOMMANDER.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

MOONBASE COMMANDER

Futurisztikus hangulatú utópia, egyszerű, de hatásos történet. Régi játék új köntösben, némi extrával felspécizve.

A kerettörténet szerint a föld nyersanyagkészletei kimerültek, és a tudósok feltalálják a holdszondákat, amelyek automatikusan képesek kitermelni a nyersanyag és energiakészleteket. Rögvest 4 társaság is alakul, akik ezt a technológiát felhasználva egymással versenyre is kelnek. Ehhez persze felszerelik a szondákat fegyverekkel is, hogy ilyen módon is előnyre tegyenek szert. Nos, a játékban e négy társaság bőrébe bújva törekedhetünk a győzelemre, melyek közt csak grafikai eltérés van, egyébként mindegyik ugyanazokat az eszközöket használja. A cél minden pályán egyszerű: semmisítsük meg az ellenfél központi épületeit, amit HUB-nak neveznek.

A játék körökre osztott. Ameddig a játékosoknak van energiájuk, felváltva tevékenykedhetnek, ami vagy egy épület felépítését, vagy egy fegyver kilövését jelenti. Amint az összes játékos energiája elfogyott, új kör kezdődik, és az energiakészlet regenerálódik. Az energiához az induló épület mellett (ez körönként 7 pontot termel) a generátor épületek által juthatunk, amelyek lávatóra helyezve 3, egyébként 1 ponttal járulnak hozzá készleteinkhez.

Az építkezés roppant egyszerű, ám ügyességet igénylő feladat: ha van elegendő energiánk (egy lövés típustól függően 1, 3 vagy 7 pontnyi energiát igényel), akkor a HUB-ból kell kilőni a modulokat, megadva a lövés erősségét és irányát. Ha az új épület sík területen landol, akkor egy vezetékkel egyből csatlakozik a központi épülethez, és máris megkezdi a működését. Minden központ maximum 8 csatlakozóponttal rendelkezik, ám hozhatunk létre újakat is. Ezen kívül még 5 épület áll rendelkezésünkre: a torony, amely a látótávolságunkat növeli, az energiapajzs, ami a körülötte lévő épületeinket védi az ellenséges lövedékektől, a légvédelmi állás, amely megsemmisíti a hatótávolságában szálló ellenséges objektumokat (legyenek azok robbanófejek vagy éppen telepítendő épületek), a már említett generátor és a támadó épület, amellyel fegyvereket lőhetünk ki a HUB-nál jóval nagyobb távolságra. Milyen fegyvereink is vannak? Szám szerint 8 darab van belőlük, kezdve az egyszerű robbanófejjel, az elektromágneses tölteten keresztül (ami leállítja a célterületen lévő épületeket) egészen a földön araszoló tankig (amely képes behatolni a lövedékeket felfogó pajzs alá).

Egyszerű de nagyszerű stratégia, lazításra mindenképpen kitűnő.

A terep színe még magán viseli a szovjet megszállás nyomát.

Bár a nyolc nem tűnik túl soknak, mindegyik egyedi lehetőségeket kínál, így igen változatos csatákat vívhatunk. A találatok eléréséhez az ügyességen kívül jó taktikai érzékre is szükség van, hiszen a légvédelmi ütegek vagy az energiapajzs bármely támadó fegyvert megsemmisíthet anélkül, hogy az minimális kárt is tudna okozni. A harcban tehát az ügyesség mellett sokat számít az is, hogy milyen épületeket telepítünk, és azokat hogyan helyezzük el a pályán.

Talán a leírásból is érezhető, hogy egy nem túl bonyolult, ám annál szórakoztatóbb játékról van szó. Bár nyomába sem ér a manapság stratégiának nevezett játékoknak, igen szórakoztató, és könnyen megtanulható. Ha megfáradtunk a tankok és varázslók irányításában, akkor a MoonBase Commanderrel lazíthatunk egy keveset.

SzabFer

SCORCH

Biztosan mindannyian ismeritek a Scorch nevezetű játékot. Ennek a lényege, hogy minden játékos kap egy tankot, amelyeket oldalnézetben egy hegyes-völgyes tájon helyez el a gép. A fő cél, hogy ezekkel a tankokkal eltaláljuk a többieket úgy, hogy a megfelelő szögben és a megfelelő erővel lövünk az ágyúnkkal. Sokféle lövedék, pajzsok és egyéb kütyük álltak rendelkezésre a játék előrehaladtával, és vidám órákat lehetett eltölteni a gép előtt. Nos, a MoonBase Commander alapjaiban nagyon hasonlít erre a játékra, ám az új megközelítés miatt megkaphatja a stratégiai jelzőt.

MINIMUM CONFIG: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, 600 MB HDD
JAVASLAT: 64 MB RAM, esetleg erősebb processzor

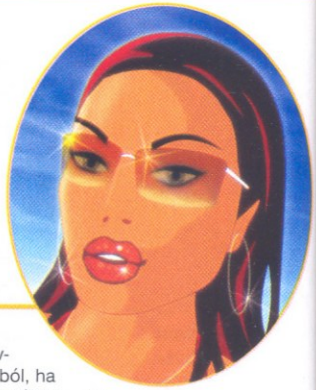
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Scorched Earth	Worms
Nincs	LAN/INTERNET	88%	92%

- [+] Eredeti ötlet
- [+] Egyszerű, könnyen tanulható
- [+] Taktikát és ügyességet igényel
- [-] Nem egy Warcraft III
- [-] Kissé talán túl egyszerű

78%

EIDOS
DEEP RED
WWW.EIDOS.COM
9.990 FT

BEACH LIFE



**Tengerparti partik?
Nem hangzik rosszul, ugye?
Hát csak várd ki a végét...**

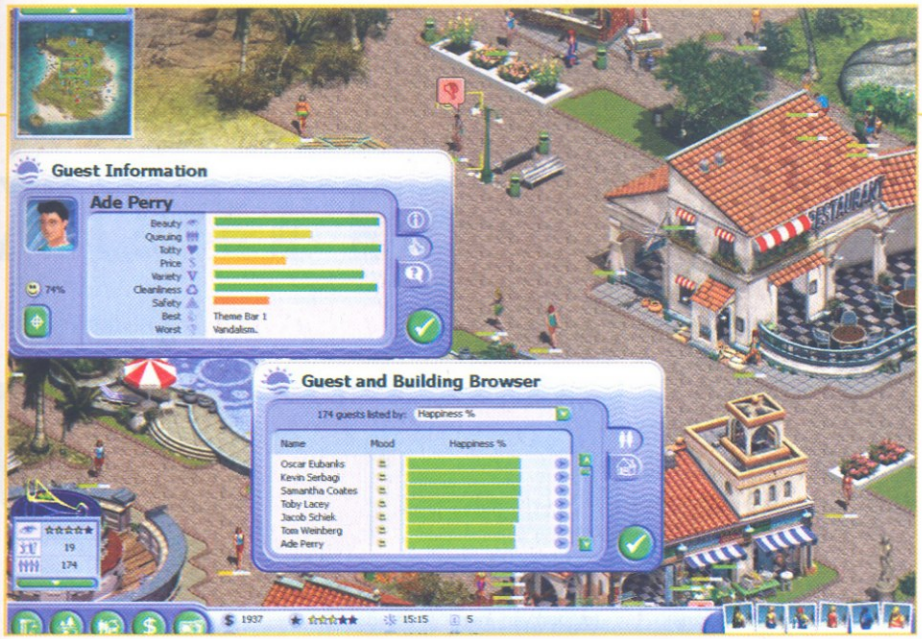
A lángossütők, gagyizók és zsebesek még nincsenek szimulálva...

Olykor eltöprengek azon, manapság vajon a létező legnagyobb bizniszek egyike-e menedzser-játékot kiadni, vagy egyszerűen csak presztízskérdés a nagy kiadók számára, hogy repertoárjukban legyen legalább egy? A választ ugyan nem tudom, mindenesetre meglepett, hogy egy ilyen típusú játék – a Beach Life – kiadójaként az Eidos nevét láttam feltűnni az install-képernyőn. Bár nem tartom a játékvilág tapasztalt vén rókájának magam, de ez valahogy gyanút keltett bennem. Szóval ezúttal semmi verekedős, lövöldözős akció, még csak egy fia zombi se a láthatáron, csupán a hideg marketing-logika és a pénzforgalom? Ám legyen, gondoltam, s bizalmamat az első benyomások meg is hálálták: az installálás alatt tengerparton álló, kicsiny fürdőruhás lányokat ábrázoló, enyhén manga-beütésű, de inkább az európai ízlés felé finomított képeket tekinthettem meg, s ez – meglehet bár, kissé férfisoviniszta hozzáállás – mégis a játékkal való közelebbi ismerkedésre ösztönzött.

Hogy nem fogadott semmi intro, még nem is zavart, semmi kedvem nem volt megnézni egy tanmesét a szerény kezdetektől a tengerpartot uraló szolgáltatási topmenedzsment köreiig jutó tisztes vállalkozóról, így – mivel a játék a szabad tervezgetés és építgetés örömein kívül csupán a különböző feladatok megoldását kínálta fel – egyből az utóbbira vetettem magam.
Ami ezután következett, arról – sajnos – még annyi jót sem tudok elmondani, mint az eddigiekről. A játék alapkoncepciója szerint egy gondjainkra bízott trópusi szigetet kell az érkező vendégek igen sokféle kívánalmainak megfelelően turistaparadicsommá változtatni – röviden, igazi beachhangulatot odavarázsolni – a növekvő elégedettségért, s egy-két gratuláló feliratért cserébe. Ezzel önmagában még semmi gond nincsen, miért pont a tengerpart-menedzselés maradjon ki az ilyen típusú játékok özönéből, a megvalósítás azonban...
Az első bajok eszköztárunkkal kezdődnek. Jóllehet van körülbelül 50 féle épület, amit a vendégek mulattatására felhúzhatunk, van még személyzeti munka, s több apró részlettel is elbíbelődhetünk, mindez mégis kevésnek bizonyul. A terepre, amely többnyire egy 200-300 ember befogadására alkalmas szigetet jelent, három fokozatban közelíthetünk, ebből a normál nézet egy ilyen játékban még elmegy, ha távolítjuk a kamerát, legfeljebb az épületeink elhelyezését tekinthetjük meg a madártávlatból, ha közelítünk... de azt inkább ne tegyük, a pixelhegyek mögött elvész a játék öröme, szépsége, meg az egész kedvünk. Ez egyébként a játék legnagyobb hibája, s nem egyszerűen azért, mert ronda, hanem mert maga az egész koncepció bukik meg rajta: ha már úgy hirdetik a játékot, hogy témája az öröm, napfény, homok és a szex, s az irányítás opciói között szerepel a „kukucskálás", akkor igazán kár ezért a csúfságért. A megdöbbentő az, hogy a szereplők, a tengerparton járó-kelő turisták, a személyzet animációja jó: folyamatos, változatos, ötletes. A normál nézetben gyakran elnézegettem, ahogy a takarítószemélyzet lazán játszadozik a felmosószivaccsal, a turisták kiterítik fürdőlepedőiket, a hölgyek egyike-másika lekapja fürdőruhafelsőjét, s még sorolhatnánk, csupa olyan dolog volt ez, melyet, ha a grafika nem lett volna ilyen egetverően otromba, öröm lett volna nézni. Így, madártávlatból a nézelődés unalmas, még jó monitoron is szemet rontó, az ötlet ezáltal inkább ígéretnek, semmint teljesített elvárásnak tekinthető.
A menedzsment rész is hasonló ellentmondásokkal, igénytelenségekkel terhelt. A működési mechanizmus nagyjából a következő: a vendégek elégedetlenkednek, mert mondjuk nem kapható sör. Te rendkívüli bravúrral megpróbálod kitalálni, vajon milyen épületet kellene felhúznod,

A FEJLESZTŐKRŐL

Minthogy furcsának tűnt, hogy az Eidos neve alatt jelenik meg egy menedzser-játék, a fejlesztőcég kiléte is izgatott. A Deep Red 1998-ban alakult fejlesztőcsapat, mely körülbelül 30 főt számlál, két alapítója már korábban is dolgozott a játékiparban (az Electronic Artsnál illetve a Hasbronál). Eddig két játékot készítettek - a Beach Life a harmadik -, mindkettő táblás társasjáték feldolgozása. Az első ezek közül a Monopoly Tycoon, a második a sokfelé kedvező fogadtatásra talált Risk II.



A kis csapat sosem fárad bele a pedálozásba

hogy kapható legyen sör. Az építkezés után vársz egy picit, majd megnézed, elégedettek-e vendégeid. Ha nem, ne legyél menedzser, ha igen, akkor máris építkezhetsz tovább, mert a kedves vendégek ilyenkor többnyire valamilyen más óhajjal állnak elő. Mondják, ha egy mechanizmus egyszerű, attól még nem biztos, hogy rossz is; csakhogy e játékban az egyszerű menedzsmentrész mellett sorozatosan bukkanhatunk olyan apróságokra, amelyek csak arra jók, hogy felbosszantsák a játékost: hiába építesz tengerparti őrtornyokat, ha a cápák megjelenésekor neked kell a piros lobogót kitűzve megtiltani a fürdőzést, ergo alkalmazottad tengerfigyelő munkáját zést, egyidejűleg több mindenre odafigyelést igényelnek, s amelyek teljesítése néhány percnyi izgalmat lop a gratuláló felirat megjelenése előtt a játékos szívébe. Meglehet, csak én vagyok ilyen fafejű, de ráadásul még a feladatok se nagyon kötöttek le: megadott időre építs fel ennyi meg ennyi épületet, hozz össze ennyi meg ennyi szerelmespárt, legyen egy tucat részeg a szigeteden, de ne legyen verekedés, hát, mit mondjak... Talán fiatalabb srácoknak, lányoknak még izgalmas lehet egy romantikus tengerparti randevú összehozása, ahol két pixelkupac ruhában egymásra tapadva rebeg egymásnak szezonvégig tartó hűséget. Tovább rontja az összképet, hogy

Egy szigetet kell a vendégek kívánalmainak megfeleloen paradicsommá változtatni.

a képernyőre kirakható minitérkép segítségével neked kell elvégezned. Különösen mókás, amikor valaki a vízben fuldoklik, s a tengerparti mentőszolgálat épp nem tartózkodik a környéken; ilyenkor neked kell elkódorgott alkalmazottad után járni, egy klattyintással kijelölni, hogy ugyan mentse ki a vízben vergődő szerencsétlen delikvenst, mire emberünk szépen komótosan lesétál (!) a tengerpartra, hogy, ha addig a szerencsétlen még meg nem fulladt, kihúzza onnan.
A küldetések nem túlságosan változatosak, de a mindössze tizennégy feladat között akadnak olyanok is, melyek feszes tervea játéknak minden szempontból magas a gépigénye. A minimum a 128 mega RAM, de ajánlott a 256. Mihez? Ehhez a grafikához? És mi az, hogy majdnem egy gigát foglal el a merevlemezen? S mindehhez még ajánlott a 800-as processzor? Már bocsánat, de anno az Amiga 500-asomon (fiatalabbak kedvéért: 7,15 MHz), 3 Mega RAM-mal a Theme Park vígan elfutott, s ráadásul összehasonlíthatatlanul jobb játék is volt! Bár a játék reklámszövege kiemeli, hogy a sziget vendégseregelete nem arctalan tömeg, hogy minden karakter önálló névvel, és ehhez tartozó önálló ízléssel, igényekkel rendelkezik, ennek hasznos funkciója lényegét tekintve nincsen. Egyfelől azért nem, mert neked mégiscsak a sziget menedzsmentjének egészével kell foglalkoznod, ilyenformán egyáltalán nem biztos, hogy minden egyéni igényt ki tudsz, vagy ki szeretnél elégíteni, másrészről pedig azért sem, mert egy-egy háklis vendég elengedése a szigetről még egyáltalán nem ront az összképen. Azt már csak a rosszmájúságom mondatja velem, hogy ha a programozók ilyen szépen leképeznek száz-kétszáz egyedi elvárásokkal rendelkező turistát, akkor adataik megjelenítésekor miért csak öthatféle arccal találkozhatunk? Ezt a játékot csak egy dolog menti: célközönsége. Ha a fiatalabbaknak szánták, egyszerűségét szándékoltnak tekinthetjük és nem hibának, a könnyű feladatokat afféle bevezetésnek a menedzsment-játékok világába, a felsorolt kisebb-nagyobb logikátlanságokat pedig a társasjátékokra jellemző egyszerűsítésnek (anélkül azonban, hogy valóban társasjátékként játszhatnád). Szóval, kedves olvasó, ha fiatal tizenéves vagy, s zsebpénzed engedi, ne hallgass a nálad vénebb, cinikus, mindent kritizáló játéktesztelőre, s próbáld ki magad a tengerparti vendéglátás menedzsereként. Ha idősebb, sok játékot látott, tapasztalt játékosnak tartod magad, ne aggódj egy percig sem – ha kihagyod, nem életed játékát szalasztod el.

Tarcsa Zoltán

NÉHÁNY TIPP A JÁTÉKHOZ

Az építkezéseket érdemes a bevételeket hozó szórakoztató létesítményekkel kezdeni (vízibicikli, kaszinó stb.) s csak azután felhúzni a kiszolgáló épületeket. Mivel a játék időbeosztása kisléptékű (órákat és napokat számol), azt a néhány órát karbantartás nélkül is kibírják az épületek.
Az alkalmazottak munkaidejét úgy állítsd be, hogy éjjel-nappal legyen, aki dolgozik. Nem szükséges a három műszak, kettővel már jól lefedhető tevékenységük.
A különböző szórakoztató létesítmények nem egyforma mértékben nyűgözik le a hölgyeket és az urakat. Figyelj erre oda, hogy könnyebben teljesíts néhány küldetést, valamint hogy nagyjából azonos arányban legyenek mindkét nem képviselői szigeteden.

MINIMUM CONFIG: PII-450, 128 MB RAM, DirectX 8.1 graf. kártya 16 MB RAM-mal, 4 x CD-ROM, 950 MB HDD
JAVASLAT: PIII 800 MHz, 256 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	THE SIMS: VACATION	ROLLERCOASTER TYCOON
Demo, Trainer, Háttérkép	Nincs	92%	79%

- [x] Hangok
- [x] Ötlet
- [ ] Elnagyolt grafika
- [ ] Sok-sok apró baki
- [ ] Nem nyújt nagy kihívást

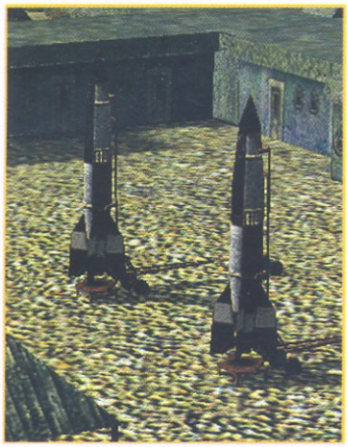
50%

EIDOS
IN IMAGES
WWW.WORLDWARX.NET
AZ ÁR NEM ISMERT

FRONTLINE ATTACK

WAR OVER EUROPE

Ismétlés a tudás anyja – most komolyan: ki nem utálja ezt a közhelyet?



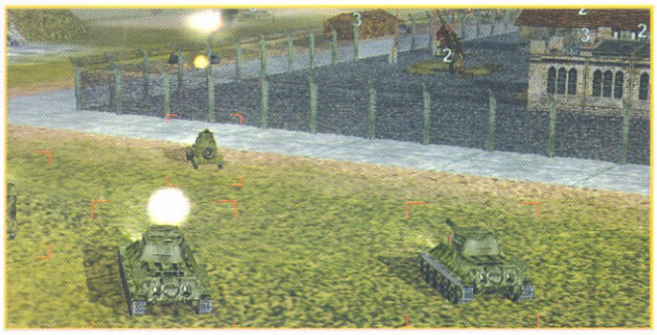
Leszámolás készül a kövesúton...

Bármennyire is azt gondoljuk, hogy a világban mindennek megvan a helye, bizonyos események igenis indokolatlanul következnek be. Nem, nem halálesetről, balesetekről, csalódásokról beszélek, ezeknek később úgyis mindig megvan a foganatja. Többek között ezektől leszünk többek – még ha az adott pillanatban kevesebbnek is érezzük magunkat. Sokkal inkább a mesterségesen előidézett dolgokra gondolok, példának okáért – hogy azért a PC.Games keretein belül maradjunk – egy klónjátékra. A Frontline Attack: War Over Europe-nál ugyanis még a szokottnál zsibbadtabb világnézet esetén is érezhető, hogy megalkotása teljesen felesleges volt. Az In Images játéka csupán a II. világháború egy elveszett ismétlőpuskájának céltalan golyója, mondhatni, egy ezerszer reprodukált séma ismétlése. Ráadásul középszerű színvonalon.

A majd' egy órás install után (ami bizonyára az én 24x-es CD-meghajtómat minősíti) végre belefeledkezhettem a Frontline Attack: War Over Europe gyönyöreibe, vagy mondjuk inkább úgy, fogyatékosságaiba. A pesszimista felhangra persze nem „tapasztalatlansága" következtében szolgált rá, tartalmilag gazdag háttérrel rendelkezik, csak külcsín tekintetében van „némi" lemaradása. Érdekes, hogy a Frontline Attackben ugyanaz a grafikus motor dübörög, mint a Reality Pump Studios Knightshift-jében, mégis, sokkalta szemrevalóbbnak tűnik az utóbbi. Jó hogy, a Knightshiftnek 2-3 hónappal több ideje van a további fejlődésre, és hogy a II. világháború közönyösségbe torkolló borzalmait szürke, egyhangú színekkel lehet a legkifejezőbben érzékeltetni, de azért könyörgöm, a terep ne csak bekötőutakkal átszőtt mélyzöld gyepszőnyegként jelenjen meg. Na jó, visszakozom, fák és bokrok együtteseire is lelhetünk, de azokat is csak azért rakták oda a készítők, mert különben egy kopasz barack ízletes, de hosszútávon nagyon is unalmas képét sugallaná. A városokra kiterjedő küldetések ugyan némi felüdülést jelentenek, bár az „egyenházak" tömegeinek látványa egy idő után ugyanúgy teljes érdektelenségbe fullad... Szintén bajok vannak az egységek kinézetével is: a tankok megjelenésükben inkább hasonlítanak egy öntött koholmányra (csak a szóeredet-kutatók kedvéért), mint egy halálosztó gépezetre, bár való igaz, a különféle típusok (Panzer VI Tiger, Sherman, M7 Priest, T35 stb.) főbb jellemzői végett még nagytotálból is felismerhetővé teszik őket. Merthogy az Earth-III engine a mai elvárásokhoz hűen forgatható, zoomolható kamerarendszerrel van ellátva, a'la Warcraft 3, ami viszont nem feltétlenül kedvező minősítéssel párosul. A Frontline Attack a Blizzard – már-már művészi értékeket felmutató – sikerjátékához hasonlóan a terepre való közelítéskor omlós formát vesz fel, magyarán összeesik, magába roskad. A RAM-elégtelenségre gyanakvó teszter persze azonnal orvosolja a hibát extra 256 MB SDRAM-mal, de csak Windows-szintű kezelést ér el e látens problémánál (értsd: jóízűen megzabálja a plusz memóriát, de egy frame-et nem gyorsul a drága). A megoldást sajnos a mai napig nem sikerült megtalálnom, de csodálattal adózom a problémának.

Ismét egy II. világháborús klónjáték, mégpedig nem is a legjobbak közül

Mint ahogy az In Images realista szemléletmódot valló designereinek is. A fentebb említett erdők ugyanis olyan tökéletesen szemléltetik a zöldhatár fogalmát, hogy kötelességtudó katonáink átvágni sem mernek rajtuk (talán kiskorukban ők is hallották a Blair Witch meséjét). Így hátba támadni csak nagyon ritkán tudjuk az ellent, legtöbbször a pálya előre meghatározott útvonalain kell egységeinkkel gazdálkodnunk. Ez pedig – csúnyán fog hangzani, de – inkább menedzsmentszerűséget kölcsönöz a programnak, mintsem stratégiára jellemző



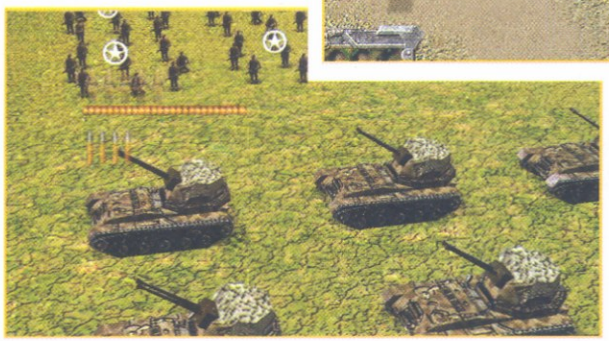
Te kapd el a triciklit, én szétlövöm a csengőt... aztán berobbanunk!

játékmenetet. Ráadásul ehhez még hozzájön a gyalogos egységek mozgásra utaló mocorgása is, mondhatni Terminátor gépies mozgásával jelenítik meg az emberiség mozgáskultúrájának változatos repertoárját... A kúszás valóban nehezen ábrázolható animációját például olyan jól oldották meg az alkotók, hogy az eltérő testhelyzetek közti fázisokat észre se lehet venni, azon egyszerű oknál fogva, hogy nincs. Akár a sör: jobban csúszik. Mindazonáltal lehet, hogy túl igényes vagyok, de 2002 vége felé bizony elvárnék egy kis realitást (ha már az átlátszóan megrendezett reality show-kban nem találhatom meg).

Mint mondottam volt, tartalmilag semmiben nem szenved hiányt a Frontline Attack: War Over Europe, méltó emléket állít a II. világháború mintegy 20 csatájának a maga digitális lehetőségein belül. Három oldal szemszögéből élhetjük át az 1941 és 1944 közötti időintervallumban bekövetkezett ütközeteket, így például német oldalról belepisloghatunk a Barbarossza-hadműveletbe, vagy éppenséggel a Kurszki csatába orosz történelem szerint, de szövetségesként akár Rómába való bevonuláshoz „szükséges" csatározásokat is megvívhatjuk. Ha mindez mégsem volna elég, skirmish üzemmódban 15 speciális küldetést is végigvihetünk, de a játékhoz mellékelt pályaszerkesztővel akár saját magunk kis térképét is a képernyőre álmodhatjuk. Ha már skirmish-ről esett szó, ideje megemlékeznünk a többjátékos üzemmódról. Multiplayerben maximum nyolcan ütközhetünk, természetesen az alapnak számító LAN-on és a Blizzard Battle.net-jéhez hasonló rendszeren, az EarthNet-en.

Hangok terén semmi különöset nem fedeztem fel, minden egyes zörej a helyén van, olyan „megfelelő" stílusban. A zenei anyag viszont annál kellemesebb! Pörgős katonaindulók, lomha, vészterhes dallamok és andalító melódiák váltják egymást, mindenkor az aktuális helyzetnek megfelelően – talán a 2 CD-n terpeszkedő program legszínvonalasabb része...

Tulajdonképpen a Frontline Attack egy jó program is lehetne, ha kirívó grafikai, és – ha lehet – még szembetűnőbb játékmenetbeli hiányosságaira több időt fordítottak volna a fejlesztők. Ezek viszont sajnálatos módon olyannyira a játék magját képezik,



hogy egy rakat patch-csel sem lehetne áthidalni őket. A bevezetőben megkezdett „ismétlő" motívumot folytatva már csak annyit tennék hozzá: ennél csak egy rosszabb van, az önismétlés. Ajánlom a remélhetőleg nem önklónozásra berendezkedő fejlesztők figyelmébe e mondatot...

Puma

VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA II.

Noha az előző számban az Anno 1503 kapcsán már megígértem, hogy további nyelvtörténeti finomságokkal csak fizetésemelés környékén traktálom a közönséget, a Frontline Attack: War Over Europe esetében kivételt kell tennem. (Na meg ki tudna ellenállni Vincent korbácstárs természetes báját jelentő jobbegyenesének.) A kiadó marketingosztálya ugyanis úgy gondolta, hogy Amerikában a „Frontvonal" és az „Európa" szavak közti összecsengés nem eléggé fog utalni a „Háború" szó beszédes témájára, így a kifejezőbb – és bugyuta jenkik számára egyértelműbb – World War II: Panzer Claws névvel látta el. (Azért a béremelést nem felejtjük el, elvégre közeleg a karácsony, gyerekek!)

MINIMUM CONFIG: PII MMX 350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB VGA, 670 MB HDD
JAVASLAT: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VGA, 1.2 GB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Sudden Strike 1	Sudden Strike 2
Nincs	LAN/INTERNET	85%	79%

- Történelemhűség
- Robbanások szépek
- Zene
- Grafika
- Nem eléggé átgondolt

67%

AKAEI
INFINITE-X
WWW.EARTH2150.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

EARTH 2150: LOST SOULS

A Terminatorok korát éljük. Új nap virrad ránk a XXII. században, de vigyázat, perzsel...

A bázis látványterve Picasso kék korszakából származik - a Nagy Kékség 2-t is itt forgatják majd...

2150. Föld. Tíz éve dúl a pusztító háború a távoli jövőben. A két globális szuperhatalom, kelet (Eurasian Dynasty) és nyugat (United Civilization States) találkozása a korlátlan világuralomért nem marad következmények nélkül. A Föld feltépett sebei közül a legfájóbbak – a nukleáris robbanások utóhatásai – előrehozzák az Armageddon napját. Az Antarktisz jéghegyei felolvadnak, a tengerszint megemelkedik, ám a háború tovább tombol, csupán egy rég önállósodott holdi kolónia (Lunar Corp.) tudósai figyelnek fel az elkerülhetetlen katasztrófa jeleire. Számításaik szerint a Föld Naptól mért távolsága az elkövetkező pár évben 17%-kal csökken, és ez a pályamódosulás gyakorlatilag a földi élet végét jelenti. Az emberiség egyetlen reménye a túlélésre a Mars... A trilógia első két része elmesélte, hogy a Föld népességének nagy része meglógott a pusztuló bolygóról (Escape From The Blue Planet, The Moon Project). Akik lemaradtak a járatról (Lost Souls...), nem adták fel. Bosszúra szomjaznak. Bosszúra azok ellen, akik hátrahagyták őket. Szakadatlanul dolgoznak, a megmaradt nyersanyagok morzsáit kaparják elő a földből, hogy elmeneküljenek a közelgő katasztrófa elől, az óra pedig ketyeg... Ahogy mondani szokás, van egy jó és egy rossz hírem. Jó hír, hogy három új hadjárat vár ránk a leamortizálódott planétán, ezúttal időbeli megkötés nélkül, és rossz hír, hogy gyakorlatilag semmi nem változott, sok újat nem tudok mondani a sorozat rajongóinak. Igaz, nincs szabvány eljárás arra, hogyan pucoljunk meg egy halálra ítélt bolygóról, de nekem nagyon 'egykaptafásnak' tűnik mind az ED siklóépítésre írt küldetéssorozata, mind a Lunar kutatási projectjét védelmező missziós vonal. A UCS 'minden mindegy' mentalitása könnyebben zabálható, ám ezzel együtt is a két epizód után már erős izzadtságszagot árasztanak a kiötlött szituációk. Ez különösen zavaró, főleg annak tudatában, hogy a Lost Souls fejlesztését az Infinite-X, egy mondhatni külsős csapat vette át, holott az eddigi részeket a Reality Pump készítette a Topware jogutódjának számító Zuxxez berkein belül. Az előbbiektől függetlenül a stuff alatt dobogó szívet még mindig a Reality pumpálja, ez a poligonrengeteg régi ismerősünk, láthattuk már a The Moon Project-ben, a WWIII.: Black Gold-ban, és látni fogjuk a nemsokára debütáló Panzer Clawsban (Frontline Attack: WOE) is.

Az extrém felbontásokat (2048*1536-on is elröfög) és a totál 3D súlyát reális hardverigénnyel leküzdő egykori szépség csáberejéből tulajdonképpen csak a hangulat maradt. A textúrák megkoptak, a részletesség vitatható, de a könnyen kezelhető kamera a napszakok váltakozását színpompás éjszakai robbanásokkal, és az energiafegyverek effektjeiben való tobzódással jutalmazza. A sötétben bekapcsolt pilácscsal robogó tankoszlopok, és a pajzsokon elhaló találatok fénye versenyt fut a lövedékektől lángra lobbanó erdő képeivel. Az időjárás viszontagságai közül a köd, az eső és a hó taktikai jellemzőinek tanulmányozását a beépített kódon kívül a Hold (LC) manipulatív technológiája is ránk kényszeríti, bár a végső fegyverként is elszámolható meteoresőn sok merengeni való nincsen. A pusztuló bolygó textúrái a közelgő katasztrófával együtt váltanak lassú átmenetben fűvesről vulkanikusra, emellett komoly tereprendező készlettel formálhatók bázissá, kiterjesztve a szokványos 'Harc vízen, földön, levegőben' című előadást az alagutakra. Az Earth 2150 trilógia világát uraló, és a Command&Conquer klónok táborát rendesen megtépázó, mellékesen díjnyertes szisztéma még mindig mérföldekkel vezet a taktikai vonalon, köszönhetően a moduláris harci és civil egységeknek, valamint a különálló központi bázis meglété-

INTRIKUSOK

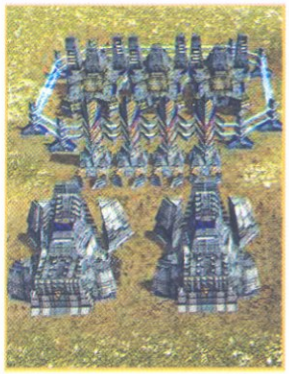
A játék során a három vezető hatalom egy-egy jellegzetes karakterének a szerepébe bújhat a vállalkozó kedvű játékos. Az Eurasian Dynasty színeiben Fedorov tábornokot irányíthatod. Ő a mobil munkacsoport főnöke, és azt a feladatot kapta Zar Vladimir 11-től, hogy felügyelje a menekülők űrrepülőgépeit, megvédve azokat az ellenséges támadásoktól. A Lunar Cooperation csapatában egy újonc bőrébe bújhatunk, aki egy titkos terv megvédelmezésére kap parancsot. Az United Civilized States kampányában Marcus Gordin, az United Civilized States egykori védelmi minisztere a partnerünk, akit Golan, Gordin egykori tanácsadó rendszere támogat.

nek. Utóbbi a megtakarított kreditet, és a túlélő, tucatnyi csatán hízlalt egységeket segít továbbmenekíteni a következő küldetés poklába. A biztos hátország persze nem mentesít az infrastruktúra pályánkénti kiépítésétől, amelyhez az egyetlen és ritka nyersanyagot minden oldal egyedi bányászati rutinjával nyeri, továbbá a termelést ki-ki a rá jellemző elektromos hálózattal támogatja. Így a védekezésben aktívan részt vevő épületek halála stílszerűen az áramellátás megszakítása, ez különösen látványos az atomerőművekkel vitézkedő UCS ellenében, ahol minigombafelhő kíséri az energiaforrás megszüntetésére tett sikeres kísérletet.

az elhasznált skuló nem születik magától, hagyományos szeretetcsomag esetén – rakéta, lövedékek – ingajáratban furikázó repülők, kopterek töltik újra a készletet, tehát lehetőleg mindkét fegyvernemre gyúrva, komplex egységeket hozzunk létre, valamint a légi és szárazföldi célpontok jelentette fenyegetést egyidejűleg hárítsuk. Bár külsőre könnyen megkülönböztethetők a Lunar antigrav-hajtású holdjárói az ED oroszos arzenáljától, mint ahogy a UCS mech-robotjainak képe is egyedi, de némi fémes csillogás, egy léptékkel (vagy inkább kettővel) magasabb részletesség elvárható lenne a dátumra való tekintettel. A kínálat egyébként elérte azt a szintet, hogy komoly

Ha kelet és nyugat találkozik, ott kő kövön nem marad....

Az építkezésben és minden másban három homlokegyenest eltérő jövőkép bontakozik ki, olyan mindennapos, tömegpusztító fegyverek árnyékában, mint az ED atombombája vagy a UCS plazma ágyúi, de a Lunar 'időjárás-csináló' masinája sem a hollywoodi napfényt szortírozza az ellenfelekre. Köznapibb veszedelmek bevetéséhez nagyléptékű iparosítás után juthatunk hozzá. A gyermekkori, akut Lego-elvonásban eltorzult lelkületű emberkéknek biztos gyógyír a modul-szerkezetű harci gépek építgetése. A tervező részlegben megszülető fantáziaszüleményeket receptje egyszerű: végy egy erős, jól páncélozott talapzatot vagy a UCS mech stílusához egy pár csirkelábat, aztán pakolj rá pajzsot, plazmafegyvert, rakétavetőt, és gyártsd sorozatban. Az összeállítás és a fejlesztés egyik sarkalatos pontja, hogy az energiafegyverek (lassan töltődik) kivételével fejfájást okozzon a tankok, lépegetők, siklók, repülők, helikopterek, hajók kombinálása a szonikus, ion és még vagy féltucatnyi töltettel. A civil járművekbe ölt tervezés édes gyümölcseiről nem is beszélve, hisz nehéz ellenállni egy jobb felderítő, zavaró vagy ellátó egység, netán egy mobil



transzporter kísértésének. A megunt dolgok aztán beolvaszthatók, továbbfejleszthetők, mint ahogy a küldetések végén – előtte azért győződjünk meg róla, hogy új helyszínre költözünk – a komplett bázis berendezéseit kiárusítva az ED vagy a UCS oldalán extra pénzmaghoz juthatunk.

Az AI, de még inkább az ellenség növekvő jelenléte – az első két rész csibefutam a mostani kihíváshoz képest – megköveteli a saját haderő erős motiválását, amely a zászlós egységek gyártásában csúcsosodik ki, ezek jelenléte ugyanis növeli a közelben lévő harci gépek sebzési értékét, lőtávolságát, mozgási sebességét. Jelentős előny továbbá, hogy az algoritmusok scriptekbe rendezett sokszínűsége szinte minden harci tevékenységet támogat, beleértve a formációkat is, talán csak az automatikusan kalkulált utánpótlási vonalon kellene görbíteni, hogy a frontvonalba érkező égi hadtáp ne a légvédelem kellős közepét tekintse navigációs irányzéknak. Mellesleg érthetetlen, hogy a mezőn füstölgő roncsok miért funkcionálnak aknamezőként, kizárólag a játékos egységeit kezelve potenciális célpontként. De ezek a hibák eltörpülnek azon tény mellett, hogy egy videókkal tűzdelt küldetéslemez értékét is alig haladja meg a stuff. Szerencsére most már biztosan lehet tudni, hogy a Föld vándorlásos korszaka lezárul, és a következő epizód új fejezetet nyit majd a 2160-as évszámmal...

Tika

Ezen a hadszíntéren pedig sárgaláz tombol... de nem ez okozza a nagyarányú halálozást

EARTH KRONOLÓGIA

2002-ben megalakult a Lunar Corp. – célul tűzve ki az űrben rejlő lehetőségek kiaknázását. Ennek megfelelően a 2012-2014-es krízis idején (tőzsdézők, figyelem!) magába olvasztotta a NASA-t. 2034-ben orbitális pályára állt az első város (Orbital 1), az űrlakók gyorsan gyarapodtak, de további keringő települések helyett a Holdon raktak fészket 2037-ben. Az évszázad végén kitört a Nagy Háború, és az Orbital 1 lakosságát a Holdra evakuálták, ezután a Lunar Corp. beszüntette a kapcsolatot a Földdel. A szülőbolygó hanyatlott, és a káoszból két világrend emelkedett ki. Amerika egykori tagállamaiból megalakult az Egyesült Civilizált Államok (United Civilization States), míg Kelet-Európa és Ázsia összefonódását a Khun klán dinasztiaalapító kísérlete sietette. 2120-ra mindkét fél gyorsan kiterjesztette a hatalmát, nem maradt több meghódítani való terület. A konfliktus elkerülhetetlen...

MINIMUM CONFIG: PII 300 MHz, 64 MB RAM, hármilyen DirectX komp. videókártya 350 MB HDD
JAVASLAT: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 900 MB HDD, grafikus kártya 16 MB RAM-mal

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	C&C Yuri's Revenge	Total Annihilation
Trainer	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2001/03 - 86%	90%

- + Könnyen kezelhető kamera
- + Időtálló grafika
- + Moduláris egységek
- − Újdonság szinte semmi
- − Roncsokkal történő ütközés

80%

GLOBAR STAR SOFTWARE
AKELLA
WWW.AKELLA.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

PRIVATEER'S BOUNTY
AGE OF SAIL II

Egykoron a Nagy Armadát legyőző angol tengerészek emlékére verték érembe, de ez legyen minden ellenségünk sorsa: 'Afflavit Deus et dissipati sunt – Fútt az Isten és szétszórta őket...'

Ilyen tumultusban estig se férünk oda. Nem lövöldözhetnénk egymásra addig?

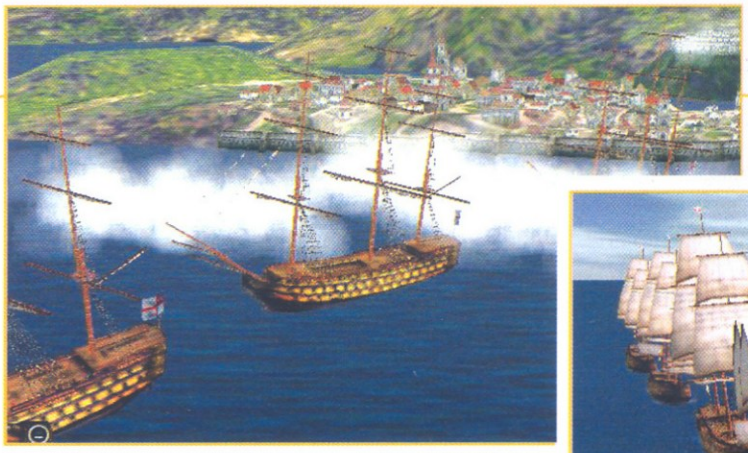
TEKNŐS

Az új egységként előszivárgó Turtle komoly történelmi múlttal rendelkezik. Az amerikai függetlenségi háborúban az angolok zászlóshajója alá merült, ám szándékát – hogy késleltetett aknát helyezzen el – megfúrta a hajó túlságosan is páncélozottnak bizonyuló alja. A D. Bushnell által megálmodott szerkezet csődöt mondott a tengeralattjárók első harcinak mondható bevetésén, így az Akella vontatható szerkezet képében, és csupán a víz felszínén sodródó aknákkal felszerelt gépezetként engedte az AoS2 vitorlásainak közelébe.

Kezdem azt hinni, hogy az Akella-t valamiféle pozitív tengeribetegség fertőzi folyamatosan, hisz az utóbbi időben mást sem kaptunk tőlük, mint kalózokat, tengerészeket és vizet. A Vörös-tér és a Kreml tőszomszédságát élvező orosz gárdának lassan kijárna már egy plecsni 'A vitorlások mecénása' felirattal, de persze ácskapoccsal vagy 100-as szegekkel odatűzve a mellükre, hogy jól eszükbe vésék: a munkának nem akkor van vége, ha a főmenü már működik. Annak idején szegény Sea Dogs ki sem látszott a bugokból, a Talonsoft-os megbízásból összeütött Age of Sail 2-nek pedig a 'folthoz' mellékelt javítólistája hosszabb lett, mint a kézikönyv. De mindig van második lehetőség, Sea Dogs-ból például szeptember végén vizsgáznak újra a fiúk, míg a Vitorlások korának átdolgozott tételeit már most letették az asztalra...

A Privateer egyszerű add-on, azaz kiegészítő kategóriában indult, azonban tőlünk nyugatabbra jelentős tábora van a tengeri hadviselésnek, és a rajongók AoS2-vel kapcsolatos korántsem baráti észrevételeit lehetetlen lett volna mélyebb átalakítás nélkül lereagálnia a vezetőségnek, így tiszta lappal köszönthetjük a XVIII. század végét és a XIX. század elejét kitárgyaló RTS újabb, tengeri ütközetekre írt fejezetét. Ha valaki most ismerkedne a témával, könnyen képben lehet, mert a játék erősen emlékeztet a Sea Dogs kicsinyített mására – de persze külső nézet, semmi kaland, csak tengeri ütközetek sora –, nemritkán 30 hajóból álló flottát kell angol, francia, svéd vagy orosz ellentengernagy-kománkra ráereszteni. A real-time jelleget néhány esetben megkérdőjelezi a szél, amely – minő bosszantó – csak egy irányba fúj. Erre a körülményre tetézhetünk néhány láncos golyóbist folytonossági hibákra kényszerítve vitorlázatot, s akkor a helyzet, ahogy mondani szokás, fokozódik /mint az időgyorsító gombon az ujjbegyünk nyomatéka/. A választás innentől már szinte irodalmi: megadás vagy halál. A fehér zászló emlegetése a legénység pusztulásával áll arányban, ezt jól időzített csáklyázással és kartácstűzzel tudjuk siettetni, az ellenséges hadihajó BB-jét /Bluggy-Bluggy/ pedig közelről bevitt, duplára töltött szalvókkal, vagy messziről eregetett nehéz vasgolyókkal. A napóleoni időszak 2000 akkurátusan modellezett vitorlását tesztelhetjük ily módon, 11 nemzet hajósaival ismerkedve. Megízlelhetjük Nelson abukiri győzelmét, vagy Trafalgárnál aratott diadalát, ahol annyira komolyan vette az önfeláldozó angol magatartást, hogy belehalt.

Az új stuff ránézésre alig változott, messziről ugyanaz a jóképű játék, ami volt. Még mindig a Sea Dogs egykori motorja, a STORM hajtja, igaz, erősen vizezett változatban. A dagadó vitorlák, a sortüzek nyomán felcsapó füst és a lángoló hajótörzs szépségét senki nem vitathatja – amíg madártávlatból szemléljük az eseményeket. Mihelyst azonban nagyképernyős, szélesvásznú tragédiára állítjuk a lencsét, odalesz az illúzió, szertefoszlik a varázs. Figyelembe véve a játék rendeltetését – csata-szimuláció, azaz vízi stratégia gazdasági bukfencek nélkül – kevés időnk van a bámészkodásra, amelyik látószögbe pedig minden belefér, onnét tényleg szép a kilátás. Az AoS első kiadásában komoly korholások születtek a szárazföld hiányáról, a másodikból így nem hiányozhatott, most pedig már sűrűn farkasszemet kell nézni egynémely tengerparti erőd



ágyúival. Kifejezetten kikötőkben horgonyzó hajók elpusztítását célzó missziók születtek, a Sea Dogs mintájára 'semleges fél kontra kalóz' motívumok szövik át a történetet, csupán a kincsek rovatban felbukkanó pipa gyakorlati értelmére keresem még bőszen a választ.

Ahogy mondani szokás, nomen est omen, azaz nevében a végzete, a korongon ugyanis ott fészkel az AoS2 összes régi küldetése, kiegészítve persze újakkal, és három kevésbé historikális hadjárattal. A svéd vizeken eltűnt expedíció rejtélyének megoldása egyszerű feladat, Napóleon francia blokádja már keményebb dió, míg Sir Francis Drake legendás kincseinek felkutatása egészen – szegény aztán szélirányban elszállt, valószínűleg azóta is keresi a partiőrség. A gyújtóhajós csínyeknek nem tudtam örülni, főleg ha rajtam próbálták ki, és az a kedves kis vitorlás, amiről Lermontov sorai jutottak eszembe: 'Távolban egy fehér vitorla...', nos az bizony alaposan megszo... megtréfált. A 72 ágyús büszke óriás, amely ekkor még az én tulajdonomat képezte, épp legázolni készült ezt a ladikméretű légypiszkot, aztán a következő pillanatban hatalmas detonáció jelezte, hogy újabb régészeti 'lelettel' gyarapodott Poszeidón műterme. Születtek még hasonló meglepetések, megmutatván a programozók

Vén tengeri medvék, ébresztő! Vitorla a láthatáron!

embert próbáló, csak épp mindegyik rövid. Az új haditechnika listája szintén a minőség, és nem a mennyiség jegyében született, az első búvárnaszádként regisztrált 'Turtle' jópofa darab, tetszett a ballonos robbanószer-hajigálás is

diadalát az AI eddigi serdülőbetegségei felett – persze a csata bevezető része még mindig nem az erőssége – ám a produkció legjobb húzása, hogy a stabil hálózati-kódnak hála végre komolyan neki lehet rugaszkodni az online témának.

Az újdonságoknak és a vitorlások korának végén járunk, valószínűleg ebben az időszakban épültek a legjobb szélfútta hadihajók, de mint tapasztalni fogjátok, a természet kénye-kedvére van kiszolgáltatva mindegyik, mert a szél legalább annyira az ellenségünk, mint a barátunk. A Savannah gőzhajó – kombinált típus, favázzal, vitorlázattal – mutatta meg, mennyire megalázó tud lenni, ha négy, egyenként 80 ágyúval bélelt hadihajót lazán körbelövöldöz egy pöfögő vízibicikli, míg azok mélán kornyadoznak az ellenszélben.

Az új, részletesebb sérülés-modellezés – árbocok dőlnek, tüzek gyulladnak – megfontoltabb manőverezést kíván, a csáklyázás és a közelharc közelít a realisztikus mércéhez, de az admirálismesterség is sokat változott az elmúlt másfél év alatt. Lényegesen egyszerűbb lett a flottaterelgetés, a rágcsáló immár simán elnavigálja a hajókat a főképernyőn, és végre a javításokért, tűzoltásért sem kell beleveszni az ablakok lelki világába – a jobb egérgombbal instant rámozdulhatunk minden hasonló feladatra. Néhány speciális mutatványhoz /gyújtóhajó kanóc, Turtle bombaadagoló, stb./, a vitorlakezeléshez és a négyféle muníció ágyúcsövekbe való illesztgetéséhez kell csak kivonni a kurzort a hadműveleti területről. Végszóként néhány hiányosság: a kampányba gyűjthető presztízspontok rendeltetése ugyanis nálam még mindig totál homály, viszont a legénység megvásárolható minősítése /G-től A-ig/ érthető, csak épp fura, hogyha a kapitány a csaták alatt fejlődik, akkor a matróz miért nem?! A hajók javítgatása hosszú távon egy egerünkbe kerül, rengeteget kell kattintgatni, jól jött volna egy amolyan 'zusammen' repair lehetőség. A stabilnak ígért kódra is gyanakszom, pár nap alatt, ha nem is sokat, de sikerült néhány fagyást összehoznom. Szerencsére a biztató dolgokért sem kell messzire menni, a játék mögött álló online közösség máris szárnyakat kapott, és megkezdődött az új küldetések, hadjáratok barkácsolása…

Tika

Nyugalom ott hátul: a főnöknek már van ABS-e

HADIHAJÓK

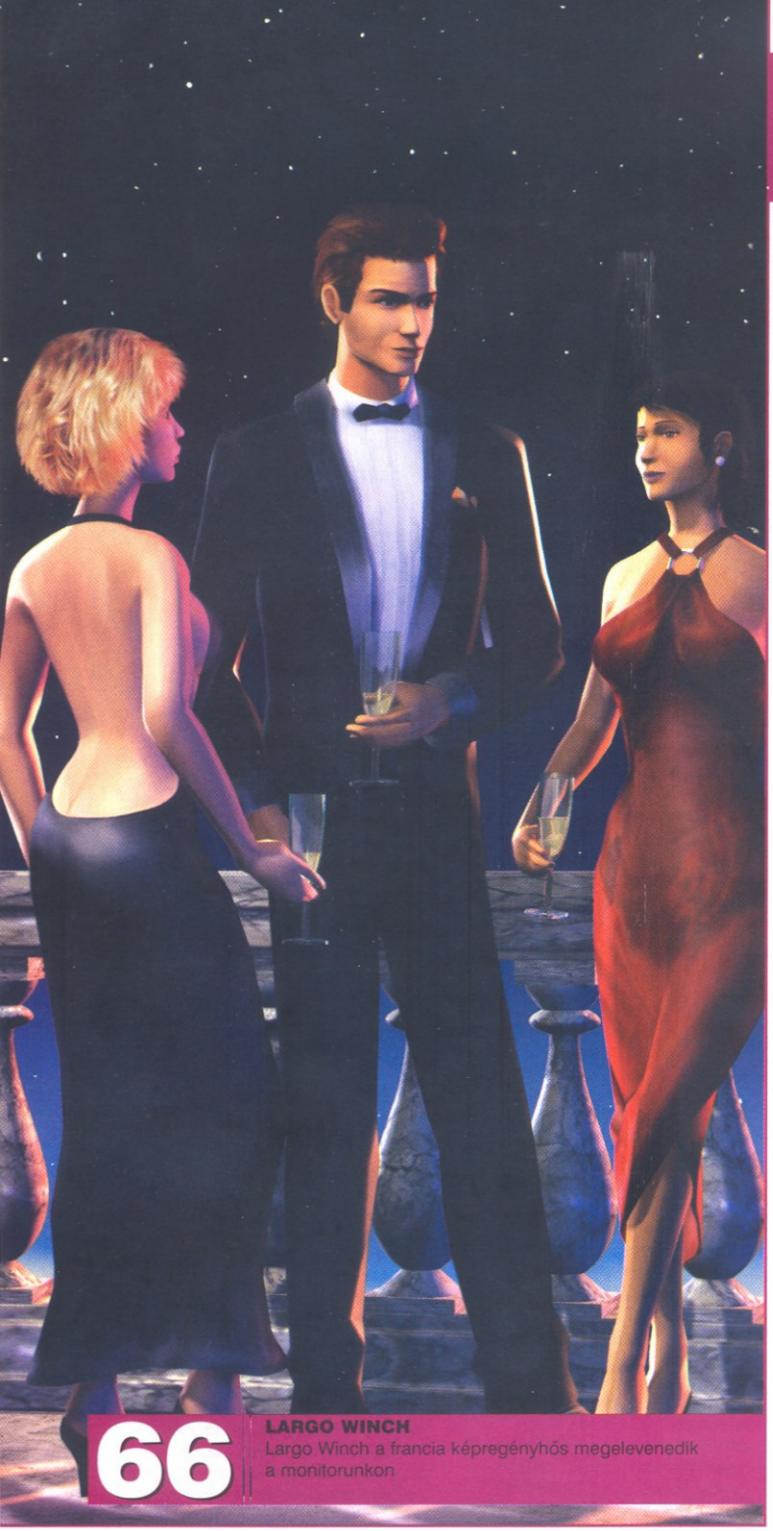
A történészek szerint a hajózás közel 7000 éves hagyományokra tekint vissza, a babilóniaiak és az egyiptomiak akkor már rendszeresen jártak a vízen. A hadi alkalmazásban a tisztán vitorlásokra épülő flotta /angol/ csak 1340 körül jelent meg, bár az evezőkkel is felszerelt spanyol gályák még a Nagy Armadában /1588/ ott voltak. Az ágyúk elterjedése a XV. századra tehető – ám csak az Új világ felfedezésének köszönhető, hisz a kifosztásához egyre nagyobb méretű hajók épültek –, mikor Descharges francia mérnök tervei alapján megszülethettek az oldalsó palánkon a lőrések. Így már több sorban, egymás felett kellő tűzerőt biztosítottak ezek a lőfegyverek, és végre kiválthatták az addigi csáklyázásra épülő közelharc-modort. Érdekes, hogy még 1850-ben is építettek vitorlás hadihajót a /Duke of Wellington-t/, bár ebben az időszakban a gőz már tényleg utat tört magának, és a hajótesteket vastag, hengerelt páncéllemezekkel borították.

MINIMUM CONFIG: PIII-500, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D grafikus kártya, 550 MB szabad hely
JAVASLAT: PIII-500, 128 MB RAM, izmosabb 3D-s grafikus kártya /32 MB/, EAX-ot támogató hangkártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Age of Sail II	Corsairs
Nincs	LAN/INTERNET	78%	75%

- Gyönyörű megjelenítés
- Az irányítás egyszerűbb lett
- Remek küldetésszerkesztő
- Hosszabb hadjáratokat nekünk
- Komolyabb fejlődési rendszert

85%



66 **LARGO WINCH**
Largo Winch a francia képregényhős megelevenedik a monitorunkon

KALAND/RPG

Sikeresen átvészeltük a Nagy Nyári Pangást, amit mutat a közelmúltban megjelent játékok listája is. Pedig a hónap rosszul kezdődött, semmi sem tűnt fel a horizonton kaland/RPG ügyben. A vészharangok kongatása helyett inkább imafüzéreket helyeztünk el a monitorok tetejére, hogy a kiadók betartsák igéreteiket a megjelenési időpontokkal kapcsolatban. És lőn csoda... Jelen számunkban több nagyszerű kaland- és szerepjátékot sikerült a lupé alá vennünk. A D&D világ kedvelői bizonyára szívesen veszik kezükbe az Icewind Dale II-t, a program nem csak a mániákus kalandozóknak nyújt feledhetetlen élményt. Az IWD II három oldalas bemutatóján kívül egy óriási terjedelmű végigjátszást is kapnak a kedves olvasók. Fejleszthetjük karaktereinket a Fatherdale mitológiai világában, vagy a Gothic eposz folytatásában, vagy az atmoszférikus Divine Divinity-ben, és új oldalról ismerhetjük meg az RPG elemeket az Arcangelben. A kalandozók ezúttal egy nyomozásból vehetik ki részüket a Largo Winchben, vagy retteghetnek szobájuk mélyén a Silent Hill második részét indítva.

TARTALOM

59 | FATHERDALE
A viking mitológia hősei ismét feltámadnak!

60 | SILENT HILL 2
Egy újabb horror-játék az idegtépő borzongás kedvelőinek.

61 | ARCHANGEL
A sötét középkor úgy tűnik több játékfejlesztőt megihletett, mint bármely más kor. Ebbe a korba lett helyezve a nemsokára megjelenő Archangel is.

62 | GOTHIC II
Egy hangulatos fantasy RPG-ben Rhobar király kalandjait élhetjük át Khorinison.

64 | DIVINE DIVINITY
Egy másik fantasy rendkívül kibővített tárgy és eszközrendszerrel.

66 | LARGO WINCH
(Kép)regényes hősünket vezethetjük szépen megrajzolt helyszíneinken, izgalmas sztorival fűszerezve.

68 | ICEWIND DALE II
E havi legnagyobb játékunk méltán lett jelesre értékelve.

ELŐREJELZÉS

Pharaoh's Curse	2002/10	Wanadoo
Elder Scrolls III: Tribunal	2002/11	Ubi Soft
Gothic II	2002/11	JoWood
Harbringer	2002/11	Wanadoo
Inquisition	2002/11	Strategy First
Shadow of Memories	2003/03	Konami
BorderZone	2003/03	1C
Goldenland	2003/03	Burut Software
Grom	2003/03	CDV
Darkfall	2003/3	Razorvax

TOPLISTA

1. Icewind Dale II	Interplay
2. Newerwinter Nights	Infogrames
3. Divine Divinity	CDV
4. Syberia	Wanadoo
5. Largo Winch	Ubi Soft
6. Dungeon Siege	Microsoft
7. Prince of Qin	Strategy First
8. Diablo II: LoD	Vivendi
9. Morrowind	Ubi Soft
10. Freedom Force	Electronic Arts

MÉG NINCS
SNOWBALL INTERACTIVE
WWW.FATHERDALE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

FATHERDALE

Hősök, Istenek és a gonosz harca, ahol a világ uralma a tét. A végső csatát mi döntjük el!

Bizonyos időnként feltűnik egy-egy játék, melynek alapjául a viking mitológiát használják fel. Mindenféle stílusban (3rd person akció, stratégia) megmutatta magát többkevesebb sikerrel, ám eddig senkinek nem jutott eszébe rpg alapú játékot készíteni a vikingek hősies világáról. Most egy orosz fejlesztőcsapat nagy fába vágta a fejszéjét, és megpróbálkozik ezzel a nemes és egyben nehéz feladattal.

A játék története szerint kitört a harc a jó Istenek és az ő ellenségeik között, ezért néhány hős, kik Asgard őrzői voltak ezidáig, ismét a halandókká válnak, hogy megvédjék a tudás tárgyait a jogtalan kezektől. Ezekből a hősökből lesznek a mi karaktereink, velük kell megakadályoznunk a gonosz győzelmét Európa északi részén a Kr. u. 1072. esztendőben, csak napokkal azelőtt, hogy a világ a végzet harcterévé válna. A hőseink, mivel Asgardból kerültek a halandó világba, halhatatlanok, így tehát, ha a játék során meghalna valamelyik, egy idő után újra feltámad. De ne higgyük azt, hogy ezáltal a játék túl könnyű lenne. A harcok nem egyszerű Diablós ütök-vágok, hanem sokszor komoly taktikai érzéket követel. Nagy szerepe van a különböző karaktereknek, mint például a felderítő, hisz minél előbb halljuk meg az erdőben lévő vagy a ház mögött settenkedő ellenséget, annál nagyobb esélyünk van a győzelemre. Hőseinket hat különböző formáció szerint rendezhetjük el, ami nem is olyan egyszerű feladat, mivel ezek a hősök saját személyiséggel rendelkeznek. Az rpg-s alaptulajdonságokon túl (erő, ügyesség stb.) megtaláljuk a bátorságot és a vezetőképességet is, amelyek befolyásoló tényezők a formáció kialakításánál. De lehet olyan is, hogy egyik karakterünk nem szereti a másikat, így nem hajlandó vele együttműködni. Ilyenkor lehetőségünk van másik csapatot létrehozni, és abban elhelyezni a kis lázadót. Hogy a karakterek mennyire saját személyiséggel rendelkeznek, azt mi sem bizonyítja jobban, hogy miként viselkedhetnek egy-egy csatában. Nincs kizárva, hogy egy-egy csapást azért vét el, mert éppen olyan kedélyállapotban van, vagy éppen fáradt ahhoz, hogy rendesen harcoljon. Emellett karaktereink pánikba eshetnek, vagy ellenkezőleg, berzerker módjára harcolnak, feladják a harcot, illetve elfutnak, hogy meggyógyítsák magukat.

A játékban összesen 150 nem játékos karakter található, akik egytől-egyig szintén különböző személyiségek és saját külsővel rendelkeznek. Így mindegyik másképp fog viszonyulni hozzánk, amit befolyásol a hírnevünk is, kit pozitív, kit negatív irányban. Soha nem tudhatjuk, hogy az adott személy miként fog viszonyulni hozzánk, mert amely taktika bejön az egyiknél, az már korántsem biztos, hogy bejön a másiknál. Emellett ezek a karakterek teszik mindennapi dolgaikat: etetik az állataikat, fát vágnak, halásznak, csak hogy néhányat említsünk. Így a játék rendkívüli változatosságot biztosít a számunkra.

Az istennek se akarja megérteni, hogy ebben a faluban már van sírköves!

Mivel a Fatherdale ugyebár rpg-s játék (stratégiai elemekkel), fontos szerepet kapnak a tárgyak. Az orosz fiúk bizony ezzel sem fukarkodtak, hisz rengeteg található belőlük a játék során. Ám, ami feltűnhet, hogy nincsenek benne szokványos fegyverek, mint a hosszúkard vagy buzogány. Itt bizony minden fegyver egyedileg készített, a történelmi hűségnek a könyvek alapján teljesen eleget tesz. A kinézet alapján pedig megítélhetjük, hogy ez a fegyver mire lehet képes. Mivel a készítők nagy hangsúlyt fektettek arra is, a fegyverek mérete, formája, és súlya szintén észrevehető legyen a karaktereink viselkedésén.

Ma már komoly követelménynek számít a játék kinézete, amiben a Fatherdale szerencsére nem marad alul. Arra törekedett az orosz csapat, (az ő szavaikkal) „legyen olyan szép, hogy játékra csábítson egy nőt, vagy hogy a szülők rögtön megértsék, mi is történik a képernyőn". Nincsenek hatalmas poligonok, csúnya textúrák és szögletes arcok. Ehelyett kapunk egy izometrikus nézetű 3D-s világban elhelyezett játékot, a maga dinamikus fényeivel és hatalmas területeivel.

Számos remek dolgot írhatnék még, mit is tud a Fatherdale, de az oldal igencsak véges, így már csak Odin szavaival búcsúzom: „Állatok halnak meg, rokonok halnak meg, Minden ember halandó, De a jó nevét soha nem feledjük, Ki becsülettel élt."

Crowie

A MITOLÓGIÁRÓL

Aki nem ásta volna még mélyebbre magát a vikingek hitvilágában, annak érdemes tudni, melyek is azok a fő pillérek, amikre a viking mitológia alapszik, és amikből a Fatherdale is merít. Általában három fő helyszínt emelgetnek, ha szóba kerülnek a vikingek: ez az Asgard, a Valhalla és a Midgard. Asgard az a hely, ahol az Istenek élnek, mint Odin, minden Istenek atyja, Thor és Loki a gonosz Isten, illetve a többiek. A Valhallán találhatóak a harcban elesett hősök, kik becsülettel haltak meg. A Midgard pedig a mi földünkkel egyezik meg, azaz a halandók világával, amelyen a vikingek éltek. Erik, a viking című film, igaz humoros módon, de azért elég jól bemutatja ezeket a helyeket.

KONAMI
KONAMI EUROPE
WWW.SILENTHILL2.DE
2003. JANUÁR

SILENT HILL 2

Új trónkövetelő a horror-játékok terén? Jövő év elején a konzolok után a Silent Hill-sorozat várhatóan a PC-s társadalmat is zsebre teszi. Felejts el mindent, amit a borzongásról eddig gondoltál...

Sikeres mögékerülés: két pont a rothadó versenyzőnek...

A játék stílusának meghatározásakor egyszerre vagyok könnyű, és mégis nehéz helyzetben. Látszólag ugyanis nem másról van szó, mint egy külső nézetes akciójátékról, ahol a főhős főként fegyvere segítségével legyak mindenkit, aki csak szembe kerül vele, ám mégis itt pózol újságunk kalandrovatának elején.
Hogy mitől lesz egy kinézetre akciónak mondott játékból kaland? Nos ezt próbálom meg a következő pár mondatban a hely szűkössége miatt a lehető legfrappánsabban megfogalmazni... Mert ugye fegyver az van (még ha csak 6 darab is), és ellenfél is van (vagy jó 12 darab) – minden adva lenne tehát ahhoz, hogy jó mészároshoz hűen lekaszaboljuk a fél világot. A játék azonban nem erről szól. Mert bár erőszakot az önnön védelmünk érdekében alkalmaznunk kell, mindezen jelenetek el fognak törpülni azon logikai feladványok mellett, amikkel lépten-nyomon szembetaláljuk majd magunkat a játék során. Nehéz ezt megfelelően szavakba önteni, hiszen a végeredményt saját szemetekkel látva lesz az igazi – mégsem kell megijedni, hogy ennyit, vagy annyit kell agyalni oda nem illő feladatokon. Megnyugtatok mindenkit: a feladatok nagyon is odaillőek lesznek – s a történet atmoszférikusságának, az egész cselekménynyszál és a játék felépítésének köszönhetően olyan megismételhetetlenül izgalmas hangulatot áraszt majd, amit sok más játék (vagy akár film) is megirigyelhetne...
A történet főszereplője egy James Sunderland nevű fickó, és Silent Hill az idillikus amerikai kisváros. James egy hétköznapi ember, aki talán soha nem is került volna játékunk fókuszpontjába, ha egy szörnyű betegségnek köszönhetően 3 évvel ezelőtt el nem vesztette volna feleségét, Mary-t. A depresszió, a letörtség, és az ilyenkor általánosságban jelentkező tünetek után azonban még a legtapasztaltabbak által sem várt fordulat következett be: emberünk levelet kapott halott kedvesétől, annak halála utáni keltezésű, saját kezével szignált borítékban. A levél tárgya pedig nem volt más, mint egy invitáció egy régi közös emlékre való tekintettel Silent Hillbe. James természetesen mintaférjként indul el a városkába, hogy kideritse, mi állhat a képtelen történet mögött, és a legedzettebbeket is meghökkentő kalandokon fog keresztülmenni. Sátánizmus, szellemek, fikció, valóság – ez mind a játékosra vár...

Mint talán ismeretes, a játék eredetije jó 3 évvel ezelőtt jelent meg PlayStationre, s folytatása tavaly PS2-re, azonban megijedni nem kell: a két rész a benne található városon kívül semmilyen összefüggésben nincs egymással. Úgy is mondhatnánk, a két történet különkülön is megállja a helyét, így az előd ismerete nélkül is tökéletesen élvezni lehet majd a játékot.
A PC-s változat a korábbi PlayStation 2-es verzióhoz képest jóval nagyobb változtatásokon fog átesni, mintsem hogy egy sima 1 az 1 konverziót készítsenek, ami nagyon dicséretes – végre valaki észbekapott, és rájött, hogy nem biztos, hogy az az egészséges megoldás, ha pofátlanul megpróbáljuk lenyúlni a kedves vásárló pénzét. Szóval ami várható: egy (az Xbox-os változatban is szereplő) bónusz misszió „Born From a Wish" néven, teljes Dolby 5.1 hangtámogatás, megreformált irányítási rendszer beépített könnyítésekkel (mint a bárhol kimenthető játékállások, a gyors fegyverújratöltés és gyors energiahasználat funkcióbillentyűinek beiktatásával), feltuningolt felbontás (akár 1600x1200-as megjelenítési értékig növelhetjük a pixeleket), minden létező botkormány és gamepad támogatás (hiszen azért az ilyen típusú játékok irányítása mégsem billentyűzetről az igazi...), és egy előzetes a soron következő részből, a Silent Hill 3-ból, ami azt engedi sejtetni, hogy a sorozat tovább folytatódik PC-n is.
Befejezésül mit is mondhatnék még? A jövő év eleje kétségtelenül a Konami dicső időszaka lesz, hiszen olyan nagysikerű konzolos játékok megpécésítésével jönnek, mint a Metal Gear Solid 2: Substance, vagy a Shadow of Memories – úgyhogy a siker, azt hiszem, garantált.

Bagó Péter

JOWOOD PRODUCTIONS
METROPOLIS SOFTWARE
WWW.JOWOOD.COM
2002. OKTÓBER

ARCHANGEL

Az ötlet nem új, már amennyiben a világ megmentése a cél, és annyiban sem, hogy ehhez időutazást kell végrehajtanunk. Akcióba oltott RPG viszont még nem nagyon volt ilyen köntösben.

Michael Travinsky épp hazafelé tartott egy szűk hegyi úton. Éjszaka volt, a hópelyhek kavarogtak az autó fényszójának sugarában, a rádióban andalító zene szólt. Travinsky fáradt volt, gondolatai elkalandoztak... Látta magát, amint hazaér, megcsókolja feleségét, Valerie-t, fogasra akasztja kabátját, és egy kis esti beszélgetés közben megvacsorázik.

Ábrándozásából egy szembe jövő kamion fényszórója zökkentette ki, elvakítva őt. Ösztönösen a fékre taposott, de már túl késő volt. Még hallotta a fém csikordulását a fémen, és villanásokat látott, majd Valerie jelent meg lelki szemei előtt, mielőtt elsötétült előtte a világ.

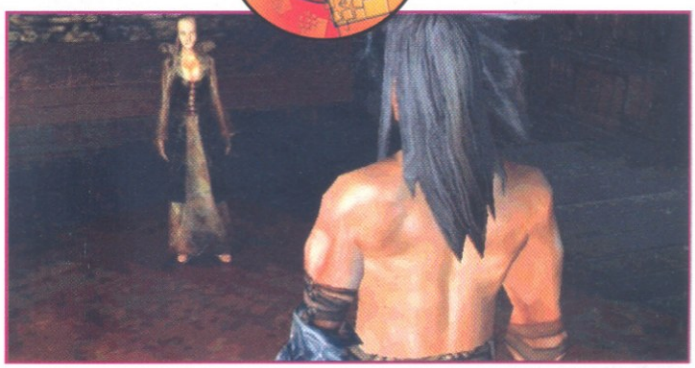
A kamion vezetője viszonylag épen úszta meg az ütközést. Homlokán vékony csíkban vér szivárgott, ami kissé homályossá tette látását. Ahogy leugrott a földre, majdnem elcsúszott a lefagyott aszfalton. Szétmaszatolta arcán a vért, és szeméhez emelte kezeit, hogy jobban lásson. Közben szitkozódott.

A nagy jármű jóformán széttrancsírozta a szembejövő autót. Az első ijedtség után a kamionos a totálkáros kocsihoz futott, és a másik oldalon meglátta az eszméletlen testet a volán mögött. Első ránézésre megállapíthatta, hogy a vezető halott, vagy legalábbis annak látszik.
– Pont erre van szükségem – mormolta a sofőr, és lassan elkezdte kivonszolni a testet a roncsból...

...A kis szobában dohszag volt, és még valami más is, de nem lehetett jobban behatárolni, hogy mi az. Fent egy kis ablak nyílott a tetőre, ami néhány deszkával volt letakarva, de közöttük látni lehetett az eget. Néhány tetőn ülő madár elmosódott árnyéka vetült a falécekre. Az egyik felriadt valami zajtól, és kis kör után leszállni készült. Beszállt a deszkák résein, és leereszkedett a mozdulatlan test mellé, méregette egy darabig, azután elkezdte csipkedni a bal karját. Az alak ekkor összerándult és a madár újra felrebbent.

A férfi kinyitotta a szemét, és anélkül, hogy a fejét felemelte volna, körbenézett. Rövid idő elteltével a fájdalommal küzdve, és az ismeretlentől rettegve feltápászkodott...

Ezekkel a képekkel kezdődik a JoWood Productions vegyes stílusú, szerep/kaland/akciójátéka. Szerepjátékokhoz mérten kevés, a másik két műfaj játékbeli arányait nézve azonban elégséges számú, magyarán kétféle karakterosztály (Ghost vagy Warrior) közül lehet választani, amelyek képességeit a játék folyamán fejleszteni lehet (kell), különben az egyre keményebb szintű harcokban vajmi kevés eséllyel fogunk helytállni. Persze karakterosztálytól függően lehet, hogy lopakodással, és szabotázzsal tudhatjuk csak magunk mögött a táposabb ellenfeleket. Fegyverekből kellő mennyiség áll a rendelkezésünkre, természetesen korszakonként és helyszínenként mindig csak az oda illőkből válogatva. Az erőszak minimalizálva van a játékmenetben, tehát a játékos nincsen megjutalmazva, ha értelmetlenül öldököl, viszont „megsimogatják a fejét" az intelligens viselkedésért. Folyamatos fejlődésünk a külsőnkön is jól látható, amint emberből fokozatosan főangyallá válunk.



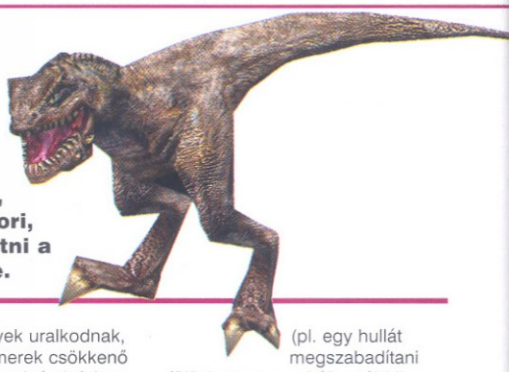
Kedves hölgyem mondja szépen ki a legszebb a vidéken?

A szerepjátékok legjobb elemei mind találkoznak a játékban: karakterfejlődés, terep felderítése, gondolkodó NPC-k és szörnyek. Emellett ügyesen kombinálja az akciójátékok némely elemét: villámgyors, akcióval zsúfolt csaták, rengeteg különböző ellenség, változatos fegyverek jellemezhetnék.
A külső vagy belső nézetből is játszható, fordulatokban gazdag történetben három helyszínre látogathatunk el: a „sötét" középkorba valahol Európában, a jövőbeli Berlinbe, majd végül a Gonosz városába. Stílusát tekintve (a különböző helyszínek miatt) vegyíti a techno-thrillert, a horrort és a fantasy-t. A legendák világa ügyesen elegyedik a fejlett technika realitásával. A direkt ehhez a játékhoz fejlesztett grafikus motor a hasonló szerepjátékok között kimagaslik, még ha nem is tudna labdába rúgni a mai top akciójátékok között.

BeeGee

JOWOOD
PIRANHA BYTES
WWW.GOTHIC2.COM
2002. NOVEMBER

GOTHIC II



BETA TESZT

Egy játék, amely rendelkezik mindazzal, ami igazán jóvá tesz egy RPG-t: jó a sztori, van hangulata, hosszú időre képes lekötni a játékost, egyszóval élvezet játszani vele.

Nehéz, a jó öreg bádogember élete...

Rhobar király súlyos problémákkal küszködött, amelyek okozói nem mások voltak, mint az orkok hordái. Sajnálatos módon érc híján nem sok esélye maradt, hiszen utánpótlások hiányában sorra elveszítették csatáikat, az egykoron erős királyság mostanra feldúlt, kihalt csatatérre emlékeztetett. A király úgy döntött, egész királyságát egy kétes kimenetelű tervre teszi föl – ha elbukik, birodalmáról csak a történelemkönyvek apró betűs részeiben fognak megemlékezni. Magához hívatta hát Lord Hagent, majd elküldte flottájának egyetlen megmaradt hajójával és száz emberével Khorinis-ra, hogy onnan a szükséges ércet elhozzák neki...

Khorinis bányászvölgyében a lelőhelyek már régen kiürültek. Az áttörhetetlen varázskupolán innen a rabszolgák töltötték nyomorult mindennapjaikat természetes börtönükben. Egy ember azonban megszabadult kötelékeitől, és elpusztította a börtönük határait jelentő mágikus erőteret, az eddig bezártságban élő emberek pedig megindultak, hogy kitörjenek fogságukból. Khorinisben senki sem számított erre, túl régóta éltek már a mágikus pajzs nyújtotta biztonság árnyékában, hogy ellen tudjanak állni az áradatnak. A folyamatos támadások megbénították a város életét, ráadásul a farmerek egy csoportja, látva a város milíciájának tehetetlenségét, szövetkeztek a menekültekkel, és megtagadták a király szövetségét. A város falain kívül barbár törvények uralkodnak, az étel fogy a farmerek csökkenő termelése miatt, a raktárak folyamatosan ürülnek. És mint tudjuk, a gonosz sem rest felbukkanni, és ezúttal nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint a teljes emberiség eltörlését...

Eme kellemetes környezetbe csöppenünk a játék kezdetekor, az intró megtekintése után, majd rögtön elkezdődhet az ismerkedés az irányítással. Ugyan bétatesztről lévén szó, nem biztos, hogy minden részlet ugyanígy fog festeni a végleges verzióban is, mindenesetre a kezelése leginkább a külső nézeti akciójátékokéra hasonlít, ahogy ez az első részben is domináns volt. Az egérrel forogva emberünk is igazodik az irányhoz, a WASD-kombinációjával pedig aktívabb mozgásra is bírhatjuk hősünket. Tudunk ugrani, tárgyakra, magasabban fekvő részekre felkapaszkodni – de szerencsére sok ügyességi („Larás") részre nem kell számítanunk.

Létezik külön alap és harci mód, előbbiben társalogni és tárgyakat fölkapkodni, megvizsgálni tudunk (pl. egy hullát megszabadítani fölösleges cuccaitól), utóbbiban az egérgomb és az iránybillentyűk ötvözésével ütünk-vágunk, kis gyakorlással ügyes kombókat is begyakorolva gyakhatjuk az ellent. Ami ekkor felmerült problémaként, az a harc közbeni ideoda forgás volt, ugyanis ha ketten kétfelől támadtak bennünket, az egérrel nagyon nehézkes támadásunk irányát megváltoztatni. Bétáról lévén szó, nem nagyon lehetett mesterséges intelligenciáról beszélnünk, hiszen ellenfeleink teljes nyugalommal néztek, ha társaikat tőlük pár méterrel arrébb ütlegeltük, illetve azt is békésen tűrték egy ideig, ha távolról eresztettünk beléjük nyilakat. Sajnos a kiegyenlítetlen harc fordítottja is megjelent, hiszen még a legkisebb goblinok, az alapvető ellenfélnek számító farkasok leküzdése is fele életerőnkbe kerül, úgyhogy ebből sem érdemes még túl sok következtetést levonni, a kiegyensúlyozást követően a nehézség is változni fog a végleges változatban.

Ami viszont sokkal kézzelfoghatóbbnak és késznek (habár még optimalizálatlannak) tűnt, az a grafika. Óriási terepeket láthatunk be egyszerre, egész jól részletezett grafikával (ez amúgy skálázható lesz a játék alatt működő vasnak megfelelően), a mai csúcskártyák összes trükkjét kihasználva. Ugyan a fák kialakításával szemben kisebb fenntartásaim lennének, valamint helyenként túlságosan szögletesnek mutatkoztak a tereptárgyak, ezek

valójában csak a kákán való csomókeresésnek bizonyulnak, ugyanis az engine által nyújtott vizuális világ valóban csodálatos. A készítők nem suhantak el az objektumok elkészítésénél a részletek fölött sem, az első pálya végén található hajó ugyanolyan élethűen fest alulról, a víz alól is, mint ha a fedélzetén állunk (a bétaverziónak hála, lehetett tereptárgyakon is átsuhanni karakterünkkel, úgyhogy a pályaelemeket közelebbről is megtekinthettem ☺). Az egyes objektumok nem ütnek el környezetüktől, szerves egészet alkotva ezzel.

Ami még a látványvilághoz szorosan hozzátartozik, az a lens flare megjelenése, amit úgy készítettek el a fejlesztők, hogy engem komolyan tudott akadályozni, ha a „szemembe" sütött a nap :). Az időjárási elemek, mint például az eső, ebben a játékban is megjelennek, ráadásul a napszakok váltakozása is nagyban kihat a környezet megjelenésére. A fények vetülete, a dinamikus árnyékok még hiányoztak, vagy félkészek voltak, azonban ha mindezek bekerülnek majd a játékba, az összhatás bárkit lenyűgözhet. Ez azért is fontos, mert amikor elkezdünk vele játszani, azonnal képesek leszünk beleélni magunkat a készítők által teremtett atmoszférába, könnyedén azonosulunk majd a részletgazdag környezettel, ezáltal ténylegesen átélve a történet eseményeit.

Ugyan a játékot RPG-nek aposztrofálják, azért nem kell attól tartani, hogy elveszhetnénk a karaktergenerálás során nyújtott kismillió lehetőség között, de ezt azok, akik játszottak már az első résszel, nagy valószínűséggel sejtik is. Természetesen azok fognak inkább örömet lelni benne, akik az akciódúsabb, valósidejű verekedéshez vannak szokva, és a háttérbeszorított RPG-elemekhez. A történet természetesen nem szenved csorbát emiatt, kellőképpen kihangsúlyozott az események sora, ráadásul a dialógusok kimenetele is befolyásolja a történéseket (csak kis mértékben). Nagyrészt akcióból állnak majd a feladataink, némi dialógussal, valamint a gyakások után beszerzett XP-pontok, és tárgyak tömkelegével megfűszerezve, melyek közül az előbbiek egy karakterünk adataival foglakozó információs lapon fognak tükröződni, utóbbiak pedig a TAB hatására előugró rendszerben tekinthetők meg. Itt külön csoportot képviselnek a fegyverek, mágikus eszközök, ereklyék, táplálléknak minősülő objektumok, italok (pl. health potion), írott dolgok. A fegyverek kiválasztása is innen történhet, ráadásul megadhatunk egyszerre több aktív harci eszközt is, ezek között a számbillentyűkkel váltogatva.

Ami még talán kimaradt, az a hangeffektek és a zene jellemzése, melyek közül az elsővel túl sok gond nem volt, mindig a környezetnek megfelelő zajokat érzékelhetjük fülünkkel (vízesésnél a zuhatag dübörgését, fűben sétálva a szálak zizegését stb.), ráadásul mindezeket akár EAX 2-ben pozícionálva (a 3-as valamiért itt nem szerepelt, lehetséges, hogy a full verzióban ez is elérhető lesz). A zenére leginkább az jellemző, hogy teljesen mellékes: ugyan hangulatteremtő szerepe van, ám inkább halkan, a háttérbe mosódva érdemes hallgatni, ráadásul egy idő után monotonitásával kezd elég idegesítő is lenni.

A bétaverzió gyerekbetegségeit leszámítva élvezetes volt a második részt tesztelni, sikerült a játéknak elég sokáig a monitor elé szögeznie, kíváncsivá tennie, milyenek a későbbi pályák, milyen ellenfelekkel, épületekkel, varázslatos helyszínekkel találkozhatom még. Részint az idő miatt, részint a legyűrhetetlen ellenfelek garmadája miatt még sok minden előttem is rejtély marad a játék megjelenéséig, azonban az érdeklődésemet sikerült felkelteni, remélem nekem is sikerült valami hasonlót elérnem olvasóinknál. Ha össze kéne foglalnom az eddigieket, azt mondanám, sikerült az előző részt továbbfejleszteni, a vizuális részét jócskán feltupírozni, és a hangulatát megőrizni – szerintem a siker érdekében a fejlesztők minden tőlük telhetőt megtesznek, a többi pedig már nem rajtuk múlik…

Chilly

AZ ELSŐ RÉSZRŐL

Sajnálatos módon a játék elődje nem kapta meg azt a fajta elismerést, amit megérdemelt volna, hiszen ugyan a legtöbb cikk pozitívan nyilatkozott róla, mégis aránylag kevés emberhez jutott el világszerte, kisebb volt a felhajtás körülötte – ennek ellenére népes (és hűséges) rajongótábort volt képes kialakítani magának. Ez annak ellenére történt, hogy a fejlesztők akkor is mindent beleadtak, ráadásul a gépigénye sem volt aránylag magas. Sajnálatos tény, hogy ez így mégsem volt teljesen igaz, hiszen a lomhasága volt az egyik olyan ok, amely könnyen kizökkentette az embert a környezetből, többperces töltögetésre kárhoztatva a mezei felhasználókat. Amit akkor is kiemeltek a játékot méltatva, az a történet és az atmoszféra volt, valamint mindezek eredetisége. Remélhetőleg a folytatás már a játékosok nagyobb szegmensét lesz képes meghódítani, és az optimalizálás után a kód is gyorsabban fog futni a mai gépcsodákon.

CDV
LARIAN STUDIOS
WWW.DIVINEDIVINITY.COM
9.990 FT

DIVINE DIVINITY

A Divine Divinity egyike azoknak a feledhetetlen játékoknak, amelyek képesek a játékost kiszakítani a hétköznapok szürkeségéből, és elrepíteni egy lenyűgöző fantasy világba.

Affrancba, hogy mér' nincs nekem harmadik kezem?

2002. szeptember 13. Ez a dátum sokaknak nem mond semmit, viszont ha azt is hozzáteszem, hogy ez egy pénteki nap volt, akkor néhány olvasónak végigfut egy gondolat az agyán: babona... Nem! Nem erről a néphiedelemről fogok írni a következő két oldalon, hanem a legfrissebb trónkövetelőről a szerepjátékok piacán (amely épp' az előbb említett napon került kereskedelmi forgalomba). A Larian Studios legújabb üdvöskéjét a CDV adta ki, nem kisebb reményekkel, mint hogy átveszi a vezető szerepet a Baldur's Gate sorozattól, és még a Planescape: Tormentet is a háta mögé utasítja. Az igazat megvallva ez nem is lesz nehéz, hiszen sikerült Swen Vincke csapatának egy olyan magával ragadó RPG-t létrehozniuk, amely biztosan hetekre – vagy még annál is hosszabb időre – képes lesz a képernyők elé szögezi a műfaj kedvelőit. Jogosan merül fel bennetek a kérdés, hogy vajon a Neverwinter Nights vagy a Dungeon Siege miért nem került szóba a listavezetők között. Egészen pontosan azért, mert a Divine Divinity egy gyönyörűen kidolgozott, magas felbontású grafikával rendelkező kétdimenziós játék, míg az utóbbi kettő teljes 3D-s támogatást élvez. A fejlesztők ezzel a gesztussal szerettek volna azok kedvében járni, akiknek gyengébb gépük vagy videokártyájuk van, de ugyanolyan fanatikus role-playing game rajongók, mint az erősebb vassal rendelkező társaik.

Térdre imához!

Amikor az installálás után elindítottam a DD-t és megláttam az intro képeit, (várakozásaimmal ellentétben) egy aprólékosan kidolgozott, nagyszerű grafikával rendelkező program fogadott. A menürendszer könnyen kezelhető volt, a zenei aláfestés pedig lenyűgözött. Már alig vártam, hogy kiválaszthassam az emberemet és eltemethessem magam játékban.
A választható személyek nemek és a következő besorolás szerint voltak elkülönítve: túlélő (szerencsére nem tolvaj =)), harcos és mágus. Összesen hat fő közül lehetett választani – mivel mindegyik kasztból van női- és férfialak is. Döntésemet nagyban befolyásolta, hogy a karakterek milyen tanult képességekkel illetve milyen tulajdonságokkal rendelkeznek (lásd: keretes rész), viszont az arcképek jellege teljesen hidegen hagyott.
A kalandok Alerath városában ettől a pillanattól kezdődtek, ugyanis felajánlottuk segítségünket, és kapva az alkalmon szinte az összes városlakó „megszánt" minket egy küldetéssel.

Mi ez a sok színes bigyó?

A játék egyik legnagyobb pozitívuma a kellően eltalált kezelőfelület. Minden a helyén van, s csak a leglényegesebb dolgok kerültek megjelenítésre (jobb klikkel eltüntethető). Bal oldalt lévő piros csík az életenergiánkat jelöli, a jobb oldali kék pedig a manánkat. Balkéz felől legalul a megtanulható ügyességek ikonja van. Ott tudjuk elsajátítani a kiválasztott varázslatokat (egy bizonyos tapasztalati pont összegyűjtése után). Nagyon jó ötletnek tartom, hogy más kasztoktól is lehet választani varázslatokat, így nincs az a mély szakadék a karakterek között.

A Divine Divinityben az összes megjelenített tárgyat fel lehet venni, vagy meg lehet mozdítani.

kezdődtek, amit Mardaneus alapított azzal a céllal, hogy összehozza és továbbképzi a gyógyítókat. Egy idegen házban ébredtünk, a kijáratot keresve, Joram-mal a földszinten találkoztunk, aki a megismerkedés örömére egy hosszú monológba kezdett. Elmesélte azt, hogy hogyan talált meg minket az erdőben, hogy az orkok körülzárták Alerathot, és azt is megtudhatjuk, hogy a vén városalapítót gonosz szellemek szállták meg. A bonyodalmak

A következő gomb a statisztikai adatokat mutatja meg a megszerzett skillpontoktól az aranyaink számáig.
A harmadik gomb a főmenüt hívja elő, mellette pedig az állóképesség (sárga) és a szintlépésig hátralévő pontok mennyiségét (zöld) jelölő indikátorsávok vannak.
Tovább haladva jobbra, a küzdelmi mód be-kikapcsoló, mellette a felszerelések meg a hátizsák tartalmának megjelenítője található.

EGYÉNI JELLEMVONÁSOK

Ezek azok a képességek, amelyek behatárolják a lehetőségeinket, ezért a játék folyamán megszerezhető nagyon sok skillpontot igyekezzünk arányosan elosztani. Kivétel nélkül mindegyik nagyon fontos!

Erő (Strength): A fegyverek használatánál van nagy jelentősége, mert vannak olyanok, amelyhez izom is kell, nem csak kar.
Gyorsaság (Agility): Főleg a lőfegyvereknél és menekülésnél vesszük hasznát.
Intelligencia (Intelligence): Harcok során és az egyéb rázós szituációk megoldásánál támaszkodunk rá.
Egészség (Constitution): A testi-lelki karbantartottságunkat hivatott mérni, növelésével csökken a sérülésünk lehetősége.
Életerő és Mágia (Vitality, Magic): Ennek a két választható opciónak van a leginkább szembetűnő változása. Fejlesztésük során megnő a „vérünk" és manánk befogadó kapacitása, így egyre keményebb varázslatokat tudunk végrehajtani, vagy egyre nagyobb sebzéseket leszünk képesek túlélni.

Fölső sor bal szélétől elindulva: a térkép, napló, játékmegállító, fegyver-, skill- és a főzet-gyorskereső fülecskéket találjuk az itt felsorolt sorrendben.
Feltétlen szólnom kell a naplóról is. Itt tartjuk a küldetések rövid bemutatóit, a részletes nagy térképet, leírást a már legyilkolt lényekről, az elhangzott beszélgetések írásos dokumentációit, illetve itt olvashatjuk a személyes jellemzőinket is.

Jól teszed, ha megveszed...
Amikor megszólítunk valakit, (személytől függően) lehetőségünk nyílik üzletelni vele úgy, hogy a párbeszédablakon elhelyezett trade-ikonra kattintunk. Az egész csere úgy működik, hogy a baloldalról felajánlunk egy tárgyat, majd a jobb oldalról kiválasztunk egy nekünk szimpatikusat – az ár mindig a cumó alatt van feltüntetve. Ha a két dolog értéke megegyezik, akkor kézfogás, csere és mindenki mehet, amerre lát, ha viszont nincs egálban az áruk, akkor a mérleg jelű gombbal küszöbölhetjük ki ezt a kis akadályt (meg némi arannyal). Szintén ebben a kereskedő panelben nyílik lehetőségünk azonosíttatni, vagy megjavíttatni használati tárgyainkat (vagy magunkat 150 aranyért). Ha az életerőnk lecsökken, létezik költségkímélőbb módja is a gyógyulásunknak. Például gyűjtsünk élelmet kalandozásaink során (nyuszit is meg lehet enni), mert ezek elfogyasztása gyorsan helyreállítja az életenergiánkat. Választhatjuk az ágyat is, mivel egy kiadós alvás teljes mértékben regenerál minket, vagy a hagyományos formánál maradva hörpintsünk a kis piros fiolából. Játszva a Divine Divinityvel meglepődve tapasztaltam, hogy szinte az összes megjelenített tárgyat fel lehet venni, vagy meg lehet mozdítani. Ennek azért van nagy jelentősége, mert ha almát, répát, mézet és fűféléket összegyűjtünk s megtaláljuk a megfelelő tekercset vagy könyvet, akkor megtanulhatjuk, hogy hogyan készítsük a saját gyógyító főzetünket. (Csak akkor tudjuk megszerezni a kaptár tartalmát, ha felkutatjuk a méhészetről szóló iromány!) Számomra a másik nagyon kellemes meglepetés az volt, amikor láthattam a lemenő nap aranysárga sugaraiban pompázni a tájat. Nagyon hangulatosak a napszakok változásai, az éjszakai fényviszonyok – és már csak hab a

tortán, hogy ha eloltunk egy fáklyát a falon, akkor elsötétedik a környezetünk, s csak a karizmánk világít. Ezek azok a dolgok, amelyek még inkább kiemelik a program gyönyörű grafikáját. Sajnos nem tudok a programozók által ködnek nevezett fehér foltról ennyire pozitívan nyilatkozni, hiszen nem hittem a szememnek, amikor először találkoztam vele. Szerencsére ez választható opció volt, így gyorsan ki is kapcsoltam a 3D-s árnyékkal együtt. Ezeket a kezdeti nehézségeket hamar sikerült elfelejteni, hiszen Larianék nagyon jól megkreált, magával ragadó játékmenetet alkottak a DD-nek. Ugyanis a csaták egyszerűek (csak egy klikk), folyamatos a szintfejlődés – amit 5 szabadon szétosztható ponttal, és egy választható skillel honoráltak. A cselekmény kidolgozott, a narrátorok hangjai jól megválasztottak, ahol van egyáltalán.

Summa summarum
Nem győzöm elégszer megemlíteni a szuper grafikai kivitelezést, az ütős animációkat, és a borzasztóan jó textúrákat. Persze ha csak ennyi lenne a program, akkor nem áradoznék ennyit róla. Beszéljenek a számok helyettem: 4 óriási térkép, több mint 20000 helyszín (a kicsi, csöndes falvacskától a démonok lepte pusztáig), 150 különböző NPC gazdagítja a környezetet, ebből több mint 100 „kardélre hányható". A szörnyek kommunikálnak egymással, amikor csoportosan támadnak, még jobban kiaknázva a lehetőségeiket. Bármikor megállítható a játék (szóköz), és ez idő alatt hasznos változtatások eszközölhetők.
A leírtak alapján megígérhetem, hogy ha valaki érez egy kis bizsergést az RPG szó hallatán, annak biztos, hogy a Divine Divinity lesz az a játék, ami hosszúhosszú napokra a monitora elé fogja bilincselni.

Laclow

Gáz van, gáz... Ki rendelt nekem még két feketét?

LYNN, A FŐNÖK JOBB KEZE...

Riporterünk ellátogatott a németországi Ghentbe, hogy elbeszélgessen a Larion Studios egyetlen női alkalmazottjával, Lynn Vanbesiennel. Mint az a beszélgetésükből kiderült, Lynn legfőbb feladata a www.Larian.com karbantartása és frissítése.
Természetesen munkaköréhez más állandó és időszakos feladatok is kapcsolódnak, pl.: a könyvelésre figyelni, szerződéseket előkészíteni és postázni, kinyitni az ajtót, ha csöngetnek és felvenni a telefonkagylót. Elmondása szerint ő Swen jobb keze a Lariannál.
Aztán erről a 29 éves nőről az is kiderült, hogy ő alkotta meg a Divine Divinity Wastelands/Swamps térképét, és szintén ő helyezte el a pályákra a nem játékos karaktereket (pl.: lepkék, nyuszik). Jelenleg bugokat javít a térképeken.
Arra a kérdésre, hogy miként néz ki egy átlagos napja a munkahelyén, csak így válaszolt: „Reggel bekapcsolom a gépemet, megiszom egy energiaitalt, hogy felébredjek, majd megnézem az Emiljeimet és a DD-ről szóló fórumot, aztán vissza a leveleimhez, míg valami sürgőset nem kell elintézni..."
Jó munkát, Lynn!

MINIMUM CONFIG: PII 450, 64 MB RAM, 1.7 GB HDD, 8 MB grafikus kártya, DirectX 8.1
JAVASLAT: PIII 700, 128 MB RAM, 2.1 GB HDD, 3D-s kártya, 100% DirectX hangkártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Baldur's Gate II	Planescape Torment
Patch	Nincs	88%	84%

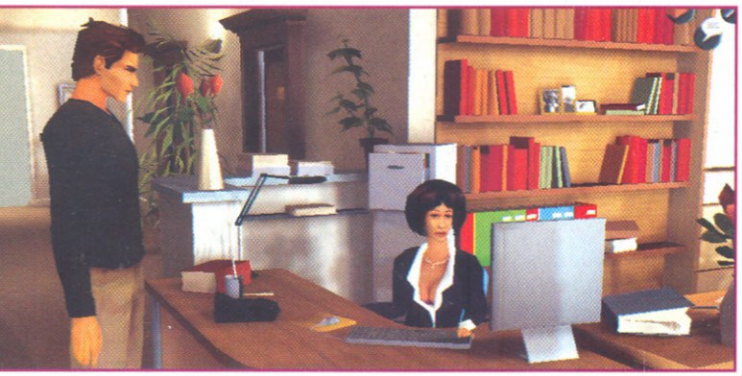
- \+ Kitűnő grafika
- \+ Nagyszerű játékmenet
- \+ Egyszerű kezelőfelület
- − Nincs multiplayer lehetőség
- − A znék néha „beakadnak"

90%

UBI SOFT
UBI SOFT
WWW.UBISOFT.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

LARGO WINCH
EMPIRE UNDER THREAT

Franciaország első számú képregényhőse egy jól játszható kalandjátékban indul a titokzatos laboratóriumi bűntény nyomába.



Az irodából szívderítő a kilátás...

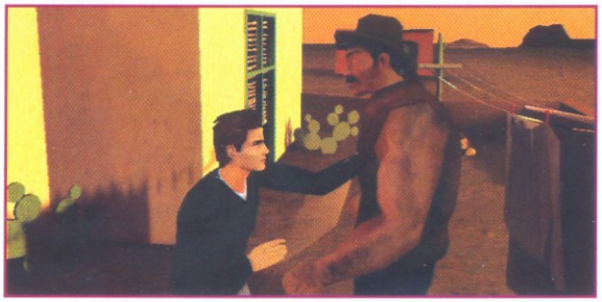
Egy újabb képregényhőst ért utol a végzet – avagy a számítógépes játékokra szakosodott iparág. E hős pedig nem más, mint Largo Winch a nagy Largo Winch! Hahó, rémlik valami? Nem, nem ő az, aki Vasas-szerelésben (gyk. piroskék ruhában) szaladgál a felhőkarcolókon, jobb dolga nem lévén. És nem is mutánsok hibbant kompániáját gyarapítja álságos furmányaival vagy oldalvégeken ellőtt gagyi poénjaival... Ő a híres Largo Winch, a francia képregény-történelem egyik, ha nem a legnagyobb példányszámban elkelt bajnoka. Sikere hazájában oly' mértékű (volt?), hogy hamar filmsorozat is készült, történeteit feldolgozandó. (Ezt itthon is megcsodálhattuk, az egyik kábeles kereskedelmi csatornán.) Aztán ahogy az lenni szokott – amint az első sorokban utaltam rá – egy nagyobbacska játékkiadó (esetünkben a Ubi Soft) lecsapott a népszerű LW-re, és Empire Under Threat alcímmel piacra dobta előbb a PS2-es, most pedig a PC-s „filmátiratot".

Largo ki?

Azoknak az olvasóknak, akiknek – hozzám hasonlóan – a Largo névről semmi nem jutott eszébe (vagy legföljebb a Monkey Island 2), íme némi infó hősünkről: Winch egy multimilliárdos, aki szabadidejében cégügyeket intéz, magánnyomoz, kommandózik, és persze ágyába bújtatja a falu legszebb lányait... A sorozat szerint a nagy Neiro Winch nevelt fia – itt erre inkább csak halvány utalásokat találhatunk – annyi bizonyos, hogy a játék története is az apa halálával kezdődik. (Mondjuk az intróban megjelenő fater „élőben" is rémisztő, csak remélhetjük, hogy többet nem kell vele foglalkoznunk.) Largot problémái megoldásában (nyomozás ipari kémkedés, gyilkosságok, számítógépes kalózkodás tárgykörökben) cégalkalmazottakon kívül három közeli barát is segíti. Egyikőjük Simon Ovronnaz, aki azon kívül, hogy vezetéknevéből majdnem kirakható a Voronyezs szó, azzal vétetni észre magát, hogy jól pickeli a lockokat (magas a zárnyitása, no), illetve képes 60 láb sugarú körben észlelni a feltűnően csini hölgyeket. Másik segítőnk Joy Arden, aki ex-CIA veterán, remekül üt/ver/rúg/csíp/harap (karatéban öt dan, ilyesmi), emellett robbanószereket is képes megszólalásra bírni, valamint a game engine a szokásos elnagyolt nő-kép modellel áldotta(?) meg. (Ez amúgy igaz a játék összes női szereplőjére, a 90-60-90-es méret a minimum, normális fejeket természetesen már kevésbé sikerült összehozniuk a grafikusoknak.) Harmadik csatlósunk Georgi Kerensky, aki ex-KGB-s hacker, szintén fölülmúlhatatlan képességekkel és egy jókora szerverszállóval. Ez a team a Group W-t, a Winch birodalmat jelentő társaságot ért szabotázs miatt kerül előtérbe, és kezdi meg az akciózást a világ legkülönfélébb részein.

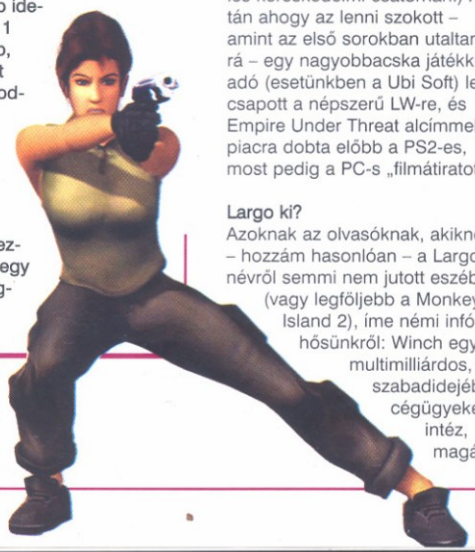
Külsőségek

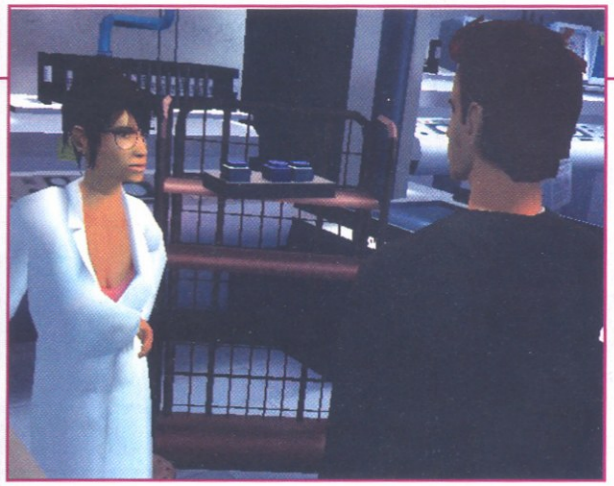
A LW-EUT teljesen 3D-s, és ez a kijelentés a kalandjátékosokra vonatkoztatva általában az ördög-szentvíz kapcsolatot szokta volt invokálni, de ezúttal kijelenthető, hogy szerencsére az olyan rémségek, mint pl. a szabad kameramozgás okozta nehézségek („hogy álljak, hogy látszódjék az asztal túlsó fele?") nem, vagy csak minimális szinten/menny-



MINI-JÁTÉKOK, I. RÉSZ

A harcolgatáson kívül a hackelés, a számítógépes rendszerek feltörése a második jelentősebb minijáték. Itt a logikázás kerül előtérbe, egy négyzetrács-szerű képzeletbeli hálózaton kell mozognunk, csomópontról csomópontra ugorva. A pontok időértékkel rendelkeznek, ennyi ideig tart, amíg irányításunk alá vonjuk őket. Ezután 1 egységért mozgunk rajtuk, míg az idővel ránk törő vírus a mi pontjainkon mozog hosszabb ideig, és a sajátjain 1 pontért. Ha elkap, a rendszer kihajít minket, de nyugodtan újra próbálkozhatunk.
A történet előrehaladtával a verekedésen és a hackelésen kívül egy ízben pókerezünnünk kell, illetve egy kirakóssal is meggyűlik majd a bajunk.





Kiskezicsóklom... meghoztam volna a kért főszereplőt!

iségben tűnnek fel. Talán egybevág ezzel az irányítás konzolos egyszerűsége, hiszen egér nélkül, billentyűzettel kell mindent megoldanunk, a kurzorgombokon kívül három akcióbillentyűt (space, enter, control) és egy vissza/mégse opciót (backspace) kezelhetünk. Az egér hiányából adódik néhány, a program által nyújtott mankó, így például a felvehető tárgyak villognak, ha melléjük érünk, így nem nekünk kell kitalálnunk, hogy az adott helyszín rengeteg objektuma közül vajon melyik elé lépve kéne vadul csapkodni az akciógombokat. Ha szigorú akarnék lenni, akkor ezt az egyszerű-praktikus vonalat átvihetném a grafika minőségére is, elvégre 2002-őt írunk (vagy mi); mindenesetre az ábrázolt szereplők néhány évet nyugodtan letagadhatnak. Igazából a fejek azok, amik meglehetősen rosszul sikerültek, pozitívum viszont a hátterek sokszínűsége, bár ez szükségszerűen adódik az ide-oda utazgatós sztoriból.
A hang+zene szekciót most annyiban letudnám, hogy egy erős közepes szintet hoztak a készítők; a beszédhangok valamivel jobbak, mint a nagy átlag, az összhatást viszont rontja a szövegelésekkor a nem kellően pontosan kivitelezett ajakmozgatás, illetve a kivillanó fogak, amik leginkább grafikai bugnak néznek ki.

Játékmenet, történet

A Group W egyik laborjába betörnek, egy tudós eltűnik, a biztonsági őrök egyikét holtan találják. Ha műsorújság volnék, az előző mondat remekül passzolna bármelyik agyatlan sorozat fölkonferálására szánt ajánlómba. Sajnos a fő történetszál – ami tulajdonképpen az egyetlen – nem kecsegtet klisémentes, egyedi eseménylánc-felépítéssel, szereplőkkel, egyebekkel. Jóllehet titkok és talányok felbukkannak majd kalandjainkban, azért a játék végig nagyon földhözragadt, úgy is mondhatnám, életszerű marad. Ez nem feltétlen baj – az lenne, ha tucatjával ontanák a kiadók a hasonló műveket –, sőt, mára már eljutottunk odáig, hogy valósággal kuriózumként hat a rengeteg fantasy/sci-fi/háborús/stb. alkotás között. (Ugyanakkor furcsán hatott, hogy maga a világ a Föld ugyan, de a gondoknak házat adó országok a képzelet szülöttei, pl. Drnavia.)
A párbeszédek – ismét csak: sajnos – végtelenségig ismételhetők és/-vagy kizárólag a jó megoldás választható, azaz gyakorlati szerepük a történet kibontására korlátozódik, döntéseink ezen kívül semmire sem jók: nem sérthetünk meg embereket, nem követhetjük a saját meglátásaink által diktált ösvényeket, nem lehet szabad akaratunk. Mennyiségileg nem sok a szereplők által leadott szöveg, így aki nem szeret többoldalas diskurzusokban részt venni, az ilyen szempontból elégedett lehet. Hasonlóképp kevés a fölvehető tárgyak száma, ráadásul ezeket kivétel nélkül használnunk kell az adott helyszínen (ami azért állhat mondjuk több szobából is), és dolguk végeztével ki is kerülnek a tárgylistánkból. Így a nehézségi fok a kezdeti „roppant egyszerű"-ről a későbbiekben is csak „könnyű"-re emelkedik, de ki tudja miért, ez nekem most pont megfelelő volt. Elismerem, hogy egy klasszikus kalandjáték (főként a régi szép időkben) egy-egy fejtörőjével órákig (napokig) leköthette az embert, de manapság egy ilyen nyilván nem lenne túl piacképes termék. (Lásd pl. Schizm.)

Könnyű szórakozás, de...

Amit végig hiányoltam a Largo Winch-ből, az a humor fokozottabb jelenlétének a hiánya. Elképzelhető, hogy a párbeszédek menete a licensz miatt olyan, amilyen, így viszont kissé száraz, túl komoly a hangulat. Komoly és nem komor. Olyan, mint... mint egy filmsorozaté. Persze ha valakinek bejönnek ezek a modern, mai dolgok, vagy csak krónikus kalandjáték-hiányban szenved, az mindenképpen nézze meg közelebbről, s mivel Európán kívül a Winch-sztori szinte tökéletesen ismeretlen (Európán belül is – a szerk.), ezért jó eséllyel a low-budget játékok listájáról hamarosan be is szerezheti.

sajoati

MINI-JÁTÉKOK, II. RÉSZ

A változatosság és újrajátszhatóság jegyében ún. minijátékok tarkítják Largo kalandjait. Ezek egyike a harc, amire elég ritkán (összesen hétszer) kerül sor, és a Final Fantasy-hoz hasonló küzdelemben ölt testet. Largo segítőivel vagy egymagában száll szembe a rosszfiúk általában alacsony létszámú csapatával, és kizárólag közelharci támadásokkal próbálkozhat. A körökre osztott ütlegelések nem túl dinamikusak, de az érdekesebb videókkal együtt a mentett állás betöltésével újrajátszhatók. Itt jegyzendő meg, hogy a mentés konzolosan rosszul működik: a pálya elejére lépünk vissza, nagyobb helyszíneknél esetleg egy-egy fontosabb tett elvégzése utáni időpontra ugrik a program.

MINIMUM CONFIG: PII 300, 64 MB RAM, DirectX 8.1
JAVASLAT: PIII és 128 MB RAM ajánlott. 320 MB helyet foglal el

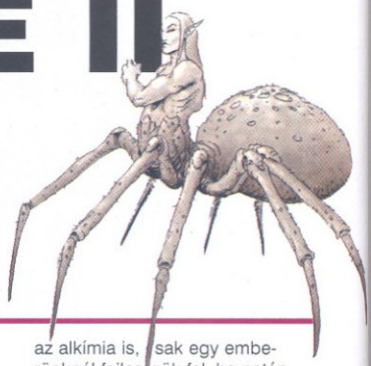
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Amazon	Fascination
Nincs	Nincs	79%	72%

- + Könnyű nehézségi fok
- + Életszerű...
- – ...de nagyon földhöz ragadt
- – Rövid játékidő
- – Csúnya szereplők

73%

VIRGIN INTERACTIVE
BLACK ISLE STUDIOS
ICEWIND2.BLACKISLE.COM
10.990 FT

ICEWIND DALE II



A szél, ami a Jeges Szelek Völgyének a nevét adta, ott fütyült a fülük mellett, szüntelen süvítése elnyomta az útitársak ritka beszélgetését. Tartásuk és elszánt lépteik mutatták az épp csak elkezdődött kaland izgatott mohóságát, de mindegyik kalandozó arca más és más kilátásokat tükrözött...

Lefizettem őket, hogy mindkettő veled foglalkozzon... hehe.

A Black Isle Studios a Baldur's Gate-tel lépett be a nagyok közé, és azóta megjelent szerepjátékai egytől egyig kiemelkedő alkotásoknak bizonyultak; az általuk kifejlesztett Infinity grafikus motor pedig, bár régi fénye már kissé megkopott, még mindig meglepő részletességgel képes megjeleníteni a Birodalmak mágiajárta vidékeit. Az Icewind Dale első része nem titkoltan R. A. Salvatore azonos című trilógiájának helyszíneire épült, ez a tény nagyban befolyásolta (természetesen pozitív irányba) a játékélményt azok körében, akik olvasták eme, a fantasy irodalmat kedvelők számára „alapművé" avanzsálódott regényeket. A folytatás szerencsére nem szakított ezzel a „hagyománnyal", így továbbra is az Elfeledett Birodalmak északi vidékein kalandozhatunk, és újra végigjárhatjuk Mélysötét veszélyekkel teli folyosóit. Sokak számára, akik végigküzdötték magukat az első részen, ismerősek lesznek a helyszínek és a nevek, ez nem véletlen, ugyanis a folytatásban rengeteg utalást találunk az első rész történéseire, és a történetet is jobban megérthetjük, ha ismerjük az előző rész tartalmát.

AD&D harmadik kiadás

A Pool of Radiance 2 és a Neverwinter Nights mellett ez a harmadik szerepjáték, mely az AD&D (Advanced Dungeons&Dragons) szabálykönyv nemrég kiadott, harmadik változatát használja. Ennek köszönhetően számos dolog alaposan megváltozott az előző rész óta, elsőként mindjárt a karaktergenerálás, ami sokat „mélyült", így azonban sokkal könnyebb egyéni karaktereket alkotni. Az új, játszható fajok között végre megtaláljuk sokak kedvencét, a drow elfeket, rajtuk kívül azonban szinte minden fajnak megvannak a maga „alfajai", melyek révén további speciális előnyökre, illetve adott esetben hátrányokra tehetünk szert. A kasztok számában nem találunk egetverő újdonságot, viszont megjelent a kedvelt kaszt, ami azt jelenti, hogy amikor egy karakter felvesz egy második kasztot is, a kedvelt kasztja miatt nem fog büntetést kapni a megszerzett tapasztalati pontokra. Az elsődleges képességek generálásához is 16 plusz pont áll rendelkezésre (mindegyik alapképesség 10-es kezdéskor), így aztán gyorsan kiszámolható, hogy nem lehet félisten karaktereket generálni már induláskor. A Baldur's Gate-ben a véletlenszerű értékeknek köszönhetően már induláskor minden főbb értéket 18-ra állíthattunk, igaz, ott nem lehetett utólag, a játék folyamán módosítani ezeket. Most azonban ez is változott, és csakúgy, mint a Neverwinter Nightsban, itt is kapunk 4 szintenként 1 pontot, amit az általunk fontosnak ítélt tulajdonság növelésére használhatunk. A skillpontok elosztásánál mindenképpen vegyük figyelembe, hogy a játék során nem mindig fogjuk tudni meghatározni, melyik karakterünk beszéljen, így érdemes adni néhány pontot a Diplomacy, Bluff és Intimidate képzettségeknek. A nem az adott kasztra jellemző képzettségek fejlesztése 2 skillpontba kerül, és a kapott értéket még módosítja az elsődleges tulajdonság értékéből származó negatív vagy pozitív módosító is – jól fontoljuk meg tehát minden egyes pont helyét. A ritkán használt képzettségeket, mint amilyen az alkímia is, csak egy emberünknél fejlesszük fel, ha netán maradna felesleges skillpontunk, azt költsük a diplomáciai vagy lopakodó képességünk javítására. Másodlagos képzettségekből hatalmas a választék, és megfelelően lehet skálázni az erősségüket is. Itt hívnám fel a figyelmet arra, hogy kizárólag a harcos specializálódhat egy fegyver használatában, a többi kasztnak (egy-két kivételtől eltekintve) erre nincs lehetősége. Az alacsony mentődobások megemelésére kiválóan megfelelnek az Iron Will, Great Fortitude és a hasonló skillek (ha pl. alacsony egy karakter Wisdom-ja, akkor célszerű az Iron Will-t választani).

A Végtelen szépségei...

Mint már említettem, a játék motorja a Baldur's Gate első részével bemutatkozó, majd folytatásával csúcspontját elérő Infinity engine, amely kora ellenére nagyon tetszetős látványt varázsol a képernyőnkre. Ennek azonban komoly ára van: minden effektet bekapcsolva, 1024x768-as felbontásban még az Athlon XP 2200+, 768 MB memória és ATI Radeon 8500 trió sem bírt el vele, így nagyobb csaták alkalmával (amiből pedig meglehetősen sok akad a játék folyamán) ki kellett kapcsolnom az átlátszó varázslatokat és a statikus animációkat. Ennek ellenére a grafika nagyon tetszetős, sőt, helyenként egyenesen gyönyörű, bár

ED GREENWOOD

Ed Greenwood a Forgotten Realms világ kitalálója, amely 1975-ben vált a D&D egyik alapvilágává. A TSR 1986-ban vette meg a világ jogait, és Ed azóta is folyamatosan hozzátesz írásaival. Több mint kétszáz cikket jelentetett meg a Dragon magazinban és a Polyhedron újságban, emellett örökös tagja a Szerepjáték Szövetség (Role Playing Game Association, RPGA) hálózatának. Összesen több mint ötven könyvet és kalandmodult írt a kiadónak. Ed Ontarióban él egy öreg tanyaházban, ahol annyi könyvet halmozott már fel, hogy alig maradt hely önmaga és felesége számára. Egészében véve úgy érzi, hogy élni jó.

ezt inkább a nagy műgonddal megrajzolt hátterekre kell érteni. Félreértés ne essék, az ellenfelek animációja sem csúnya, sőt, az újabb „keletű" szörnyek mozgását egészen jól eltalálták; gondom mindössze a hirtelen irányváltásokkal és a gyakori összeakadásokkal van. Az útvonalkezelést még mindig nem sikerült tökéletesre csiszolni, gyakran előfordul, hogy a csapat egy-két tagja teljesen más (természetesen a hosszabb) útvonalon közelíti meg a kijelölt célt, mint a többi karakter, ezzel is húzva a mászkálásra szánt, amúgy nem csekély időt.
A hangok ismét a tökéletesség határát súrolják, hála a kiváló EAX támogatásnak: a barlangokban visszhangzó vízcseppek, az elhagyott épületek nyikorgó ajtói egytől egyig nagyon élethűen szólnak. A zene – bár nem Jeremy Soul szerezte – ismét gyönyörűre sikerült, sokszor kaptam magam azon, hogy nem is játszom, csak ülök a monitor előtt, és hallgatom a felcsendülő dallamokat.
A kezelőfelület még a Baldur's Gate-hez szokott szemeknek is letisztultabb képet mutat, a karakterek portréi, hasonlóan a Planscape: Tormenthez nem jobb oldalt, hanem alul, a gombok mellett-felett kaptak helyet. Teljesen személyre szabható, amihez nincs más teendőnk, mint a nekünk nem tetsző ikon felett klikkelni az egér jobb gombjával, majd kiválasztani a helyére paszszolót, és máris egyedi kezelőfelülettel irányíthatjuk a játékot.
Az inventory használata is leegyszerűsödött, és plusz kényelmi funkciókat is beépítettek: négy, általunk előre beállított fegyver között röptében, akár csata közben is váltogathatunk, ehhez a fegyver ikonján kell klikkelni a jobb gombbal, majd az előugró menüből választhatjuk ki a számunkra szükségeset.
A varázskönyv kinézete teljesen átalakult az eddig megszokottakhoz képest, ami valószínűleg az áttekinthetőség könnyítésének tudható be. Fent találjuk a különböző szférákat, alul pedig a hozzájuk tartozó varázslatokat. Egyes kasztok egyszerre több szférához is hozzáférnek, például a papok egyaránt használhatnak általános papi, és az istenük által számukra biztosított varázslatokat.

...és Abyss kavargó mélysége

A naplóval sajnos már nem voltam ennyire megelégedve, mert a program ezen része sajnos fikarcnyit sem fejlődött. Nyomát sem találjuk a Tormentben vagy a Neverwinter Nightsban látott, küldetésorientált felépítésnek, saját bejegyzések készítéséről pedig ne is álmodjunk. Maradt az első részben megismert rendszer, így aztán a szerteágazó küldetésekhez tartozó feljegyzések keresgélése nem éppen szívderítő feladat. A játékosok értékelni tudtak volna egy kiforrottabb és jól struktúrált naplókezelést, kár, hogy ebből semmi nem valósult meg.

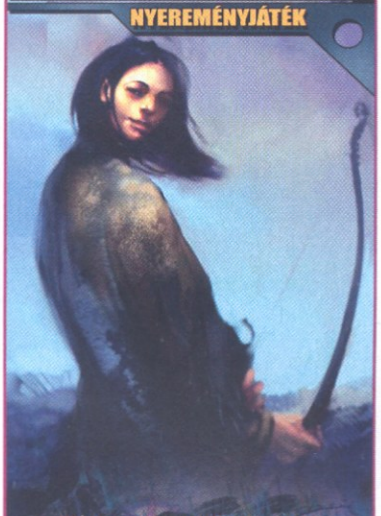
Kisebb gondjaim akadtak a játék nehézségével is. Az utolsó fejezet végére szilárd meggyőződésemmé vált, hogy a mazochista részek direkt a határidő sürgetésében tevékenykedő újságíró bosszantására kerültek be a programba. Néha a logikátlan megoldások hoztak ki a sodromból (pl. Dragon's Eye-ban, amikor Nheero már átalakult hiistachivá, megkér, hogy jöjjünk vissza néhány óra múlva, amikorra a szer hatása már elmúlt. Ha alvással próbáljuk elütni ezt az időt, a program ezt nem fogja figyelembe venni – le kell mennünk a harmadik szintre, elvégezni pár feladatot, majd visszamenni Nheeróhoz, és voilá, a tudós végre újból emberi alakjában fogad minket). Azt sem igazán értem, hogy ha istent képes vagyok legyőzni max. második próbálkozásra (lyachtu Xvim), akkor Iseir és Madae, aki az előbb említett isten kegyeit élvezte, miért szedi cafatokra játszi könnyedséggel jól felkészített csapatomat a huszadik alkalommal is.

Ahol a Jávorszarvas törzs vadászik...

A történet amolyan in medias res kezdődik, hiszen hajónk kikötése után egyből apríthatjuk a faluba egy föld alatti járaton keresztül beszivárgó goblinok garmadáját. Ha valaki játszott a Baldur's Gate-tel vagy a Planescape: Torminttel, emlékezhet arra, hogy az első lépések a játékban viszonylag eseménytelenül teltek, ami alatt azt értem, hogy inkább beszélgetni kellett az NPC-kel, fogd-ezt-és-vidd-oda típusú küldetéseket végrehajtani, és feltérképezni a környéket. Nos, a felderítés maradt, tétlenségről viszont szó sem lehet, hiszen már az első néhány küldetésben meglehetősen sok harc vár ránk, ami szerencsére nem megy a változatosság és a komplexitás rovására, sőt, a játékos állandó készültségben van, és minden sötét sarok előtt eszébe jut, hogy talán ez lesz az utolsó csatája. Ajánlatos rendszeresen menteni, lehetőleg külön helyekre, mert

ICEWIND DALE 2

NYEREMÉNYJÁTÉK



Elérkezett a pillanat, hogy kezünkbe vehettünk az Icewind Dale 2-t és természetesen nem is csalódtunk az Interplay programjában. Jelen játékunk is erről a játékról szól, a helyes megfejtők között 3 eredeti játékot sorsol ki a játék magyarországi forgalmazója a Dynamic Kft.:

1, Ki a fejlesztője a játéknak?

2, Hányadik kiadású D&D szabályrendszert használ a játék?

3, Találkozhatunk majd az IWD1-ből megismert szereplőkkel és helyszínekkel?

A leveleket 2002 november 15-ig várjuk a 114. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:

PC.GAMES - Icewind Dale 2 játék
1325 Bp. Pf.: 315

A téli Balaton, háttérben a mindenkori Alpokkal

bár a történet elég lineáris, azért vannak olyan mellékküldetések, amiket esetleg kihagyunk, a későbbiekben pedig már nem lesz lehetőségünk teljesíteni őket. A játékmenet végig pörgő, nem fogunk unatkozni egy percre sem, a rejtvények megoldásához pedig néha alaposan meg kell dolgoztatnunk az agytekervényeinket is. Apropó rejtvények. A játék hasonló stílusú fejtörőket és labirintusokat tartalmaz, mint az első rész küldetéslemeze, a Heart of Winter. Aki nem a végigjátszás alapján fogja végignyomni a programot, az valószínűleg a harmadik fejezetben található Fell Wood egymásba forduló ösvényeitől fog frászt kapni. Itt én is alaposan elakadtam, és csak többórányi próbálkozás eredményeként sikerült lejegyeznem a helyes utat. Hasonló eset fordult elő az ötödik fejezetben is, amikor Dragon's Eye első szintjén kellett kiszabadítanom a foglyokat. A kínzókamrában mindent végigpróbáltam, és ismét el kellett telnie egy „kevés" időnek, mire megtaláltam az egyik asztal jobb felső sarkánál elforgatható kereket.

A történet fordulatos, és elég eredeti is (a hasonló stílusú játékokban mindig fellelhető a találd-meg-és-pusztítsd-el-a-gonoszt séma), és bár mélységeiben természetesen nem éri el a BG2 vagy a Torment szintjét, azért bőven akad olvasnivaló a kalandok során. A dialógusok során nem mindegy, hogy melyik karakterünk beszél, az NPC-k hozzáállását nagyban befolyásolja a karakter karizmája, diplomáciai, blöffölési és – adott esetben –megfélemlítő képessége. Drow esetében például a prológusban

sok érdekes párbeszédnek lehetünk szemtanúi, és nagyon jól kijátszhatjuk a sötét elfek híres kegyetlenségét más fajokkal szemben, de lehetünk kedvesek és megnyerő modorúak is. Nagyon hiányzott viszont a BG sorozatban és a Tormentben nagyon jól kidolgozott parti AI, ott az eltérő jellemű, életfelfogású és érdeklődési körű karakterek egyfolytában vitatkoztak, kíváncsiskodtak vagy akár szerelembe estek. Itt ilyenben sajnos nincs részünk, cserébe viszont teljesen szabad kezet kapunk a csapat megalkotásában. A varázslatok száma több mint 300, a maximálisan elérhető szint pedig a harmincas, ám ezt már csak Heart of Fury nehézségi fokozaton tudjuk elérni, ott azonban a leggyengébb ellenség legyőzése is komoly feladatnak bizonyulhat.

...és ahol törpék kalapácsa zeng

Le sem tagadhatnám, hogy nekem tetszett a program. Ez valószínűleg a Forgotten Realms iránti elfogultságomnak is köszönhető, azonban mindenki megtalálhatja benne a számítását, feltéve, ha nem egy félórás, könnyed kikapcsolódásra vágyik. A játék ugyanis meglehetősen hosszú, a hivatalos állásfoglalás szerinti 60 óra alatt szerintem elég kevesen játszhatják végig (nekem mindenesetre nem sikerült). Nincsenek benne egetverő újítások, ellenben fejlesztői nagyszerűen alkalmazták az elmúlt évek tapasztalatait, és megtalálták az arany középutat a harc, a beszéd és a fejtörők mennyisége között. Augusztus 28-án olyan szerepjátékkal gazdagodtunk, amely megérdemli, hogy legalább egyszer végigjátsszuk.

Papabear

R.A. SALVATORE

Bob Salvatore érdeklődése a fantasy és úgy általában az irodalom iránt korán kezdődött. Egyetemi évei alatt J. R. R. Tolkien klasszikusa, a Gyűrűk Ura hatására szakot váltott: feladta számítástechnikai tanulmányait, és átiratkozott újságíró/kommunikáció szakra, végül 1981-ben diplomázott le. Bob még mindig Massachusettsben él feleségével, Diane-nel és három gyermekével. Írás közben szakít időt sportolásra is: kedvencei a baseball és a softball, de emellett szeret jéghokizni is, továbbá szenvedélyes súlyemelő. Első könyvei, a Jeges Szelek Völgye és a Sötét elf-trilógia több mint másfélmillió példányban keltek el szerte a világon. Regényeinek többsége (A Pap-ciklust leszámítva) Drizzt Do' Urden, a renegát sötét elf köré szövődik. Legújabb munkája, az Ezer Ork októberben fog megjelenni a tengeren túlon, de remélhetőleg a magyarra fordítás sem fog sokat késni.

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 128MB RAM, DirectX kompatibilis video- és hangkártya, 16x CD-ROM, DirectX 8.1
JAVASLAT: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB-os, OpenGL-t támogató videokártya, EAX-ot támogató hangkártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Icewind Dale	Baldur's Gate II
Trainer	LAN/INTERNET	87%	96%

\+ AD&D harmadik kiadás
\+ Remek fejtörők
\+ Jól megírt történet
\- Semmi újdonság
\- Cikkben leírt morgások

92%

iTV

Új Dimenzió

Minden nap 20 órától a Minimax után

CONSOLE GAMES

ISMERD MEG
A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT!

FOCUS

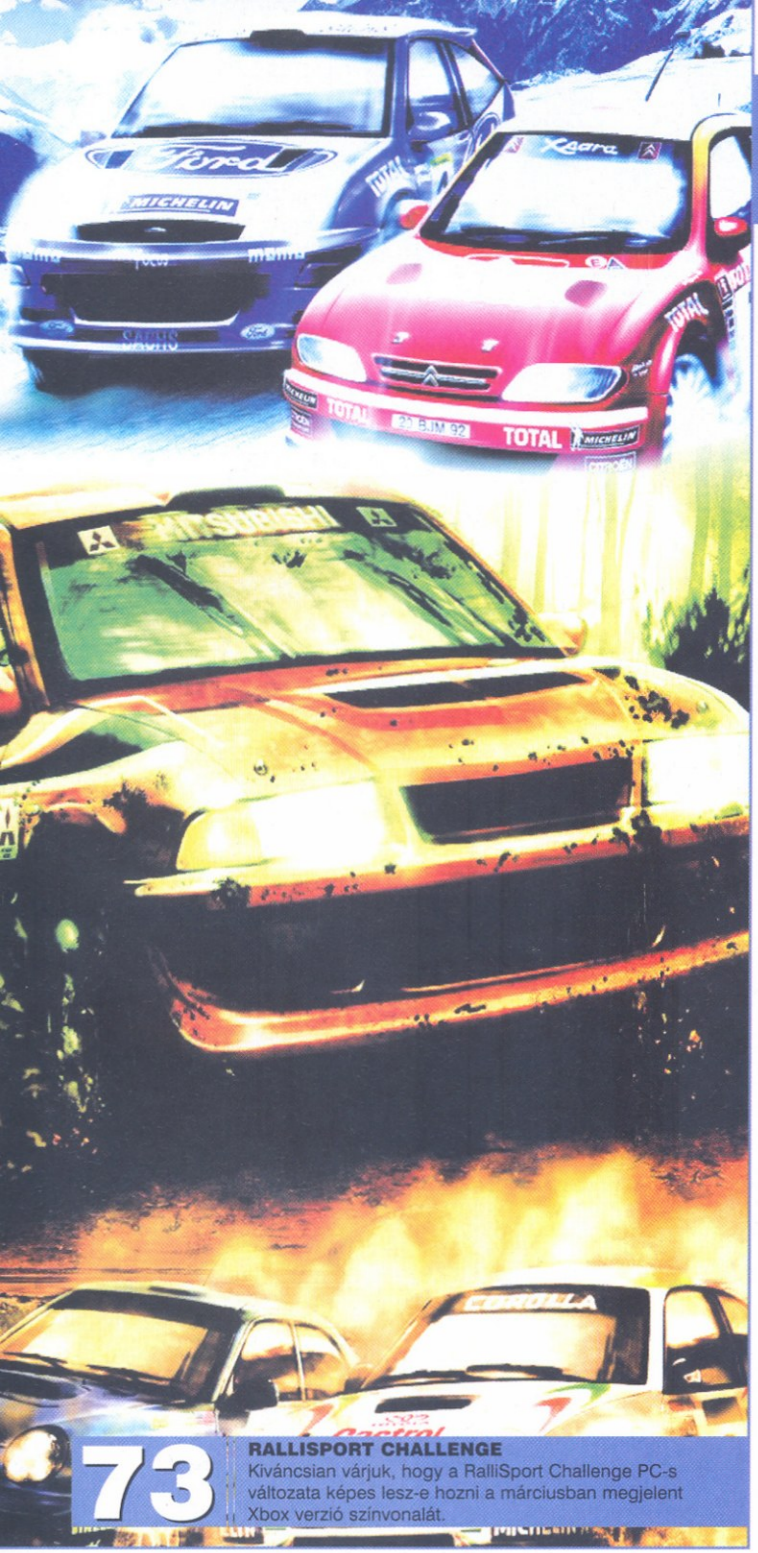
TRÜKKÖK A LEGNÉPSZERŰBB
SZOFTVEREK LEJÁTSZÁSÁHOZ

GAMEZ

PC-S JÁTÉK ÚJDONSÁGOK

MOSAIC

ZENE, DVD, AUTÓ, FILM, SPORT –
FRISS HÍREK A SITE-OK VILÁGÁBÓL



73 **RALLISPORT CHALLENGE**
Kíváncsian várjuk, hogy a RalliSport Challenge PC-s változata képes lesz-e hozni a márciusban megjelent Xbox verzió színvonalát.

SZIM/SPORT

Köszönhetően az akciórovat mindent felzabáló étvágyának, a szimulátor és sportrajongók ebben a hónapban egy picit kevesebb oldalszámban olvashatnak leendő és jelenlegi kedvenceikről - na meg azokról a játékokról, amiket mindenképpen jobb messzire kerülniük. Mindkét csoportra találtok majd remek példákat, hisz míg a Tennis Masters Series új része Dokit teljesen lenyűgözte, addig a Season Ticket Football 2003-at hiába adtuk a mindenevő, és mindenből a legjobbat kihozni képes Immortalnak, ezen a stuffon még ő sem segíthetett. Hasonló volt a helyzet ehavi két vadászós játékunkkal is, melyet csak a jóízlés rakatott velünk egy oldalra, megkímélve benneteket a dupla sokktól. Bár jobban meggondolva, aki ismeri a műfajt és annak eddigi képviselőit, az nem is igen számíthatott másra...

Na de elég a negatív felhangokból, hiszen a közeljövő megjelenései között olyan remeknek látszó programokból szemezgethettünk, mint az Evolution SnoCross és a Rallisport Challenge.

TARTALOM

72 | EVOLUTION SNOCROSS
Egy igen ritka, ámbár rendkívül szórakoztató műfaj jeles képviselője érkezik meg hozzánk hamarosan, az Evolution Snocross személyében.

73 | RALLISPORT CHALLENGE
A Microsoft rallys játéka az Xbox után a PC-s tábor meghódítására készül.

74 | SEASON TICKET FOOTBALL 2003
A hónap leggyengébb eresztése cím "büszke" tulajdonosa, az Infogrames egyik szégyenfoltja, melyet a hazai forgalmazó bölcsen be sem hoz az országba - mi is inkább csak az elrettentés kedvéért számoltunk be róla.

75 | TENNIS MASTERS SERIES 2003
A Wanadoo megjelenés előtt elküldte nekünk a hónap egyik legkellemesebb meglepetését, a Tennis Masters Series legújabb darabját, amiben ismét egy remekül sikerült tenniszjátékot ismerhettünk meg.

77 | VADÁSZÓS JÁTÉKOK
A Cabela's Big Game Hunter 6 és az Ultimate Deer Hunt 2 játékok a virtuális vadász-programok egyre népesebb családjához tartoznak. A műfajról alkotott véleményünket az értékeléskor kapott százalékaik hűen tükrözik.

ELŐREJELZÉS

Combat Flight Simulator 3	2002/10	Microsoft
Bird Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
NASCAR Thunder 2003	2002/10	Electronic Arts
Need For Speed: Hot Pursuit 2	2002/10	Electronic Arts
Trophy Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
FIFA Soccer 2003	2002/11	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour 2003 PC	2002/11	Electronic Arts
TOCA Race Driver	2002/11	Codemasters
Total Immersion Racing	2002/11	Empire
WWE RAW	2002/11	THQ

TOPLISTA

1. 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. NBA Live 2001	Electronic Arts
4. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
5. Total Club Manager 2003	Electronic Arts
6. Links 2003	Microsoft
7. Virtual Pool 3	Interplay
8. Virtua Tennis	Empire
9. Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10. Trophy Bass 4	Sierra

KONAMI
KONAMI EUROPE
WWW.KONAMI.COM
2002. NOVEMBER

EVOLUTION SNOCROSS

Itt van az ősz, s lassan itt a tél is – megjelenése idején már igencsak aktuális lesz a Konami hiánypótlónak ígérkező alkotása...

Hiánypótló, mert a PC-tulajok nincsenek bővében mostanság a színvonalas arcade versenyjátékoknak, melyekben a hangsúlyt teljes mértékben a féktelen, adrenalinpumpáló száguldásra helyezik a készítők. Ezt a piaci űrt próbálja betölteni a Konami új fejlesztése, melyet az idei E3-on jelentettek be a PC mellett PlayStation2-re és Xbox-ra is.

Az Evolution Snocross-t (de miért nem Snowcross??) két igen jellegzetes vonás teszi karakteres darabbá: egyik a versenyek helyszíne, másik a hozzájuk használt járművek. Előbbi minden esetben hóval borított terep, találhatunk itt sötét fenyvesek közt kanyargó szerpentint, hegyi falun keresztülvágó lejtőt és egy hatalmas arénát is, rengeteg trükkös ugratóval és egyéb finomsággal. A készítők minden pályán rengeteg titkos útlevágást ígérnek, de ami még jobb, nagy számú interaktív környezeti elemet és sok-sok összetörhető objektumot, melyek a verseny menetét is komolyan befolyásolhatják. Ha ehhez még hozzávesszük a változatos időjárási viszonyokat, akkor egy szavunk sem lehet a helyszínek kidolgozottságára – persze csak akkor, ha az ígéretek valóra is válnak!

Nem ejtettem még szót a versenyzés eszközeiről, pedig ez a téma is megér egy misét. Szánkón fogunk ugyanis siklani, ami köztudottan legalább akkora élvezet, mint Trabanton szállni. Mindenesetre nem egyszerű, mezei ródlikról van szó (sajnos vagy szerencsére – mindenki döntse el maga), sokkal inkább motorizált hómobilokról. Ezekkel a gépekkel kell meghódítanunk a lejtőket és a levegőt is, utóbbiban a pályákon elhelyezett ugratók, és a játékban található negyvennél is több trükk lesz segítségünkre. A látványosabb gyakorlatok bemutatása némi gyakorlást is igényel, így talán a szokásosnál hosszabbra nyújtható a program szavatossága.

Ehhez azonban változatos játékmódokra is szükség lenne, ám ilyen szempontból csak az elvárható minimumot hozza az Evolution Snocross. Lehet gyakorolni, nyomni egy gyors versenyt, esetleg az egyszerűbb, játéktermi módban átverekedni magunkat a pályákon. Több lehetőséget kínál a karrier mód, ahol az eredményes szerepléssel megszerzett pénzünket gépünk fejlesztésére fordíthatjuk. Lesz még multiplayer mód is, ám erről többet egyelőre nem árultak el a készítők. Összesen 14 választható versenyző és 12 motoros szán kerül majd a végleges verzióba, ez így első hallásra szintén a „korrekt, de semmi extra" kategóriába predesztinálja a játékot.

Csakúgy, mint a grafika, ami – bár az előzetes képek alapján nem illik ítélkezni, de – nem tűnik forradalminak, azonban megfelelő sebességgel mozgatva a célnak megfelelhet. Egy jó versenyjátéknál az ember úgysem ér rá nézelődni, inkább a féktelen száguldáson, a pergő akción és a látványos manővereken van a hangsúly. A Konami ennek megfelelően veszedelmes kanyarokat, hatalmas ugratásokat és nyaktörő mutatványokat ígér. November végen eldől, mi válik valóra ezekből. Én remélem a legjobbakat, nagy szükség lenne a méltán népszerű szimulátorok mellett kevésbé komoly, ám mégis színvonalas arcade-versenyjátékokra is PC-n.

Immortal

ÍGY NÉZ KI ÉLŐBEN

Hát igen, mint a mellékelt ábra is mutatja, a világ azon részein, ahol nem csak december-január táján találkozhatunk egy kis hónak nevezett latyakkal, igen nagy népszerűségnek örvendenek a motorosszán-versenyek. A fotó egyébként a 2001/02-es WSA X Snocross versenysorozat Lake Geneva-i zárófutamán készült.

RALLISPORT CHALLENGE

Jön a tél, hát jönnek a rally programok is. A fa alatt természetesen a Colin McRae Rally 3-mat várják a legtöbben, de addig valahogy csak ki kell bírni!

PEUGEOT URALOM

Lassan a rally is kezd unalmassá válni, hasonlóan a Forma 1-hez. Itt azonban nem a Ferrari csapja hanyatt az izgalmat, hanem a Peugeot. A francia csapat hatalmas pénzeket ölt abba, hogy az 1985 és 1986-ban viruló 205-öst felváltó 206-os is megállja a helyét. Ehhez nem csak egy tökéletes WRC-t hegesztettek, de nagyon jó pilótákat is szerződtetek. Ott van Panizzi, aki aszfalton verhetetlen. Grönholm, aki a murva után már az aszfalton is elkeni a versenytársak

száját. Burns, akiről elég annyit tudni, hogy tavaly Subaruval lett bajnok. Tehát minden pályára van minimum egy adu ász, de ha ők hárman nem érnek célba, még mindig ott van Rovanpera. A kiváló négyes fogatnak (többi gyári csapatban 2 pilóta található!), no és az autóknak köszönhetően nem meglepő, hogy 2000 óta verhetetlen a Peugeot. Ehhez viszont az is kellett, hogy a PSA konszernen belüli Citroen se tudjon beleszólni a gyártók harcába, így Loeb vezetésével csak néhány futamon láthatjuk a Xsara WRC-ket. A négy gyári pilótának előnye, hogy szinte elvehetetlen a Peugeot konstruktőri címe, viszont ennek ellenére egyéniben Colinnak még van esélye – csupán matematikailag – a bajnoki cím megszerzésére.

Erre a pár hónapra talán elég is lesz a RalliSport Challange – gondolják a CMR3 rajongók. Az Xbox tulajdonosok – ahogy már megszokhattuk – ismét előbb nyüstölhették a játékot, mint mi, sima mezei halandó PC-sek. Ez végül is nem olyan nagy gond, hisz még a PC-s megjelenés előtt felmérhetjük, mekkora dobásra számíthatunk – amúgy meg sovány vigasz.

A játékból készült képeket már nem is érdemes nézni, hisz ezeknél festeni sem lehet jobbat, szebbet. Minden tükröződik, fénylik, ahogy kell, és a tájak lélegzetelállítóak. Nem is csoda, hisz a Digital Illusions mindig is gusztusosan tálalta programjait. A lényeg azonban a bugyi alatt van, ami már nem mindenkinek fog annyira tetszeni! A tradicionális rally mód mellett lehetőség van rallycross-ban, jégversenyben és „hegymászásban" is bizonyítanunk! A 45 pálya felülete aszfalt, homok, salak, jég és ezek kombinációja lehet, ami bizonyára többek vezetői képességét próbára teszi majd.

A játékban összesen 25 autó (Subaru, Mitsubishi, Citroen, Ford, Peugeot, Audi, stb.) közül lehet majd választani, melyek egy részét a karrier módban tudjuk csak aktiválni, amennyiben

megfelelően teljesítettük az adott szakaszokat. Az autók viselkedéséről igazából lapítanak a fejlesztők, de várhatóan nem egy Grand Prix Legends szintű alkotásról van szó. Aki már próbálta az Xbox-os verziót, az elégedetten nyilatkozott, ami főleg a könnyen kezelhető keresztbe csúszásnak volt köszönhető. Ez főleg erős autóval élvezetes, így akinek van egy kis vér a pucájában, az akár a Toyota Tacoma-t is kínozhatja, mely 850 lóerő körül teljesít.

Az autótörések látványosra sikeredtek, azonban nem egészen reálisak. Az autó – macska módjára – mindig talpra, vagyis a kerekeire esik. Ha ezt a mutatványt sokszor megismételjük, akkor a győzelem esélye is elszáll, hisz az alkatrészek nem ütés-, törés- és rozsdaállóak. A garázsban egy kis csavargatásra is lehetőséget kapnak a pilóták, melyben a következő paramétereket lehet tekergetni: gumik típusa, felfüggesztés, sebességváltó (3 fajta áttétel). Ez ugye nem nevezhető finomhangolásnak...

Az intelligens ellenfelek vélhetőleg sokak igényét kielégítik majd, azonban az igazi móka a hálózati módban kezdődik, ahol mindenki vígan elkenheti haverja száját. Az Xbox arcok csupán 4-en gyűlhetnek össze, azonban várhatóan a PC-s verziót felturbózzák majd egy csöppet.

A leírtak alapján a napnál is világosabb, hogy a RalliSport Challenge a legjobban a szőke nőre hasonlít. Néhány körre nagyon élvezetes lehet, de megállapodni nem szabad, hisz hamarosan jön az igazi – a CMR3 személyében!

ePtOn

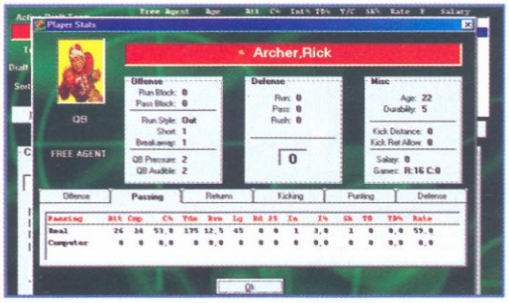
SEASON TICKET FOOTBALL 2003

Szereted az amerikai focit, de gyengék a reflexeid? Esetleg görcsöt kap az ujjad a sok billentyűtől? Akkor ez a Te játékod!

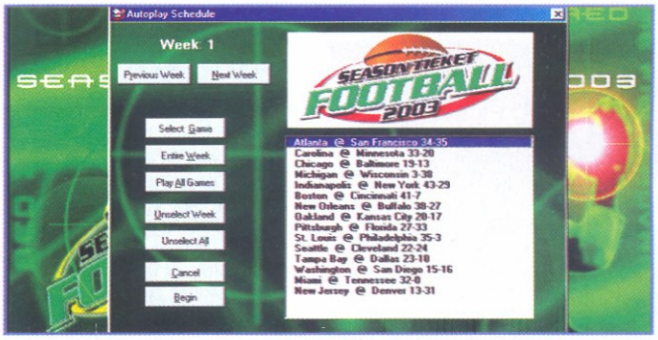
Nemrég volt szerencsém tesztelni egy szintén az Infogrames gondozásában megjelent baseballmenedzser progit, a Season Ticket Baseballt, mely egész jó benyomást tett rám. Ezek után nem csoda, hogy reménykedve vettem kezembe a cikkünk tárgyát képező játékot, mely az amerikai football berkeibe nyújt betekintést. Akkor még nem sejtettem, hogy a néhány hónapja felsorolt kisebb-nagyobb hibák mind visszaköszönnek majd – csak éppen hatványozottan!

Ha a Season Ticket Baseballt fapadosnak tituláltam, akkor a Football-ra egyenest a „marhavagon design" a megfelelő kifejezés. Az odáig rendben van, hogy egy menedzserjátéknál a kinézet sokadrangú szempont, de azért az igénytelenségnek is van határa, főleg, ha pénzt kérünk valamiért. Mindenesetre a fejlesztők nem sokat adtak olyan világi hívságokra, mint esztétikum, kellemes megjelenésű kezelőfelület, korszerű grafikus környezet. A DirectX nyújtotta lehetőségeket hírből sem ismerik, így aztán gyönyörködhetünk az imádott Windows-interface-ben, tobzódhatunk a text-boxokban, legördülő menükben és radio-buttonokban. Aki használt már Delphi-t vagy Borland C++ Buildert, tudja mennyi idő egy ilyen „igényes" felületet összedobni… (A többieknek: semennyi.)

De igazságtalan lennék, ha csak erről az oldaláról mutatnám be a programot – vannak itt más negatívumok is… Vegyük például a kis költségvetésű sportjátékok rákfenéjét, a fiktív csapat-, illetve játékosnevek használatát. Ugye nem kell mondanom, mennyivel csökkenti az anyag élvezeti értékét? Ezzel szoros összefüggésben van a másik Season Ticket-betegség, a maximális szerkeszthetőség elve. Ez jelen esetben odáig fajult, hogy a végén már nem tudtam: vajon játékot kaptam tesztelésre, vagy valamiféle „Csináld-Magad-Focimenedzser" programot! Ennek ellenére – a menük tetemes számához viszonyítva – meglehetősen kevés játékmenetbeli interakcióra nyílik lehetőségünk, viszont annál több statisztikaböngészési és szerkesztési opciót nyújt nekünk a Season Ticket Football.



Ami a meccseket illeti: kellemes csalódás. Bár a grafika itt is kezdetleges, és a pálya stilizált képe is a low-end design jegyében született, a rengeteg lehetőség mindenért kárpótolja az igazi hardcore menedzserjátékok szerelmeseit. A tengernyi taktika, támadási és védekezési mód, valamint felállás láttán már-már a bőség zavarával küszködik az ember. A megfelelő variációk kiválasztása után szöveges kommentárban értesülünk az eredményről, és persze a pálya rajza is frissítődik a nyert (vagy éppenséggel elvesztett) yardoknak megfelelően. Ez az a része a programnak, ami igazán megnyerheti a stílus kedvelőinek tetszését.

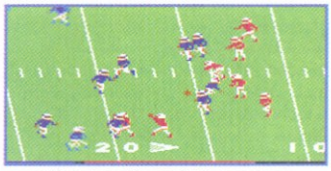


És hogy milyen az összhatás? Ez esetben inkább negatív, mint pozitív. Ha rendelkezne a kiadó az NFL-licensszel, talán elnézném a játék csúfságát. Vagy ha igényes kezelői felületet szerkesztettek volna, kevésbé zavarnának a fiktív játékosok… Esetleg kicsit több lehetőség, kicsit rendezettebb formában… De kár ezt a gondolatmenetet tovább erőltetni, hiszen a játék már megjelent, és ronda, kusza, és kamu-focisták és csapatok vannak benne. Ezek után csak fanatikusoknak tudom ajánlani!

Immortal

ÍGY IS LEHET…

Nem, sajnos ki kell ábrándítsalak benneteket, ezek a képek egy másik játékból vannak. Pedig én is feljebb nyomtam volna a százalékos értékelést, ha a meccsek megjelenítése



megüti ezt a színvonalat. Azonban ami 1988-ban sikerült az Accoladenek egy Commodore 64-en, az nem jött össze 14 évvel később az Infogra-

mes-nek PC-n. No, azért ne búslakodjunk, inkább szerezzünk be egy emulátort, vagy poroljuk le a "nagy öreget", és töltsük be a 4th&Inches-t. Nem fogunk csalódni!

MINIMUM CONFIG: Pentium 300, 32 MB RAM, 95 MB HDD, 2 MB-os videokártya
JAVASLAT: csak a Windows eldöcögjön rajta…

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Season Ticket Baseball	Championship Manager 01-02
Nincs	INTERNET	PC.GAMES - 2002/06 - 81%	PC.GAMES - 2001/02 - 85%

- Rengeteg statisztika
- Korrekt meccs-motor
- Fapad a köbön
- 90% editor, 10% játék
- Szűkös menetzseri lehetőségek

47%

MICROIDS
MICROIDS
WWW.MASTERS-SERIES-VIDEOGAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

TENNIS MASTERS SERIES 2003

Agassi és Sampras nemrég bejelentette, hogy abbahagyják a teniszt. Elnézve azonban a Microids legújabb alkotását lehet, hogy ezzel játékkal kivételt tesznek...

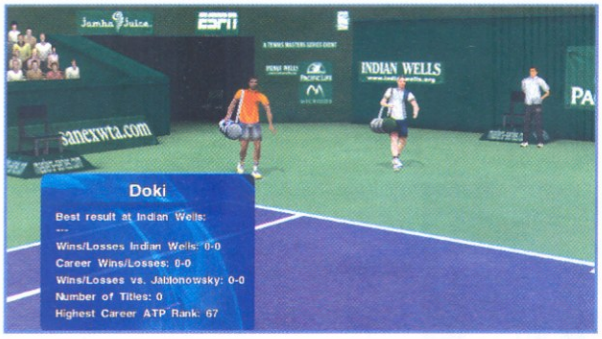
Ki mondta, hogy én baltapofájú vagyok, a rajongóim meg tűfejűek?!

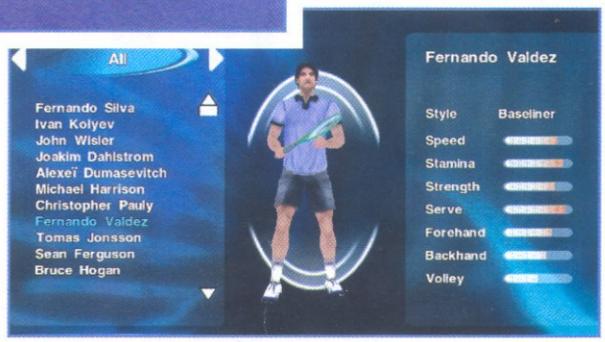
A tenisz népszerűségén mindig sokat lendítettek azok a sztárok, akik tudásukkal vagy egyéniségükkel kiemelkedtek a nemzetközi mezőnyből. Igaz ez a megállapítás a játékszoftverek készítőire is, hiszen a sikeres játékok alkotói könnyebben boldogulnak későbbi produktumaikkal is. Nos, a Microids nevét meghallva egy másodpercig sem gondoltam arra, hogy a tesztelés első éjszakája nagyon hosszú lesz, de aztán alaposan meglepődtem...

A játék pozitívumai már az indítás után rögtön feltűnnek, hiszen adott egy nagyon jó intró, mely a 80-as évek videojátékainak grafikájától indul (ez nem vicc!), majd hirtelen megcsillantja a mai világ grafikai lehetőségeit. A valóban gyönyörű képsorok kiteljesedése közepette arra gondoltam, hogy ha ez tényleg a játékból van, akkor engem ma már nem nagyon fognak látni az ismerősök . A főmenü ugyan nem lehetett annyira időigényes munka, de legalább mozgó és állandóan változó alakzatok villannak meg a háttérben és dicsérhető azért is, mert könnyen áttekinthető. Az eddigi kellemes élményeket pedig csak tovább fokozza a program zenei aláfestése, melynek alapjait bármelyik rock-banda megirigyelhetné. A beállítási lehetőségektől is elégedetten távoztam, hiszen a billentyűzetet szabadon átkonfizhatjuk tetszés szerint, bár titokban számítottam egeres irányítási lehetőségre is, ami szívesen kipróbáltam volna a gyorsabb mozgások érdekében.

A játék felépítése is tetszetős, bár a benne szereplő közel 70 különböző erősségű játékos mindmind csak a képzelet szüleménye – vagy pedig mind atombénák és még én nem hallottam egyikről sem . Szóval választhatunk magunknak egy tetszőleges figurát, ami felfogható egyben erősségi szint kiválasztásnak is, hiszen természetesen gyengébb és erősebb képességű teniszezők bőrébe bújhatunk bele. Választott karakterünk után a szerelésünk és ütőnk színét is beállíthatjuk, aztán élhetjük a teniszezők nyugalmas életét: az egymás után következő meccseken próbálhatunk meg pénzt és dicsőséget szerezni magunknak. Ugyanezt játszhatjuk karrier módban is, amikor saját nevet választunk és kialakítjuk saját skilljeink értékét, pont úgy, mint egy szerepjáték elején. A kapott százas értékből tetszőleges arányban adagolhatunk bármelyik tulajdonságunkhoz (gyorsaság, erőnlét, adogatás, fonák, röpte,...) plusz pontokat, alaphelyzetben mindegyik középen, azaz 50 százalékon áll. A harmadik játékmódban szabadon kihívhatunk bárkit, akit csak szeretnénk, ráadásul itt már párosban is versenyezhetünk, ami sokat dob a játék hangulatán. Utólag bátran tanácsolom mindenkinek, hogy párossal kezdjen gyakorolni, hiszen itt kevesebbet lehet hibázni, ugyanakkor jobban ráérzünk az irányításra – ezáltal pedig kevésbé amortizáljuk le billentyűzetünket dühünkben.

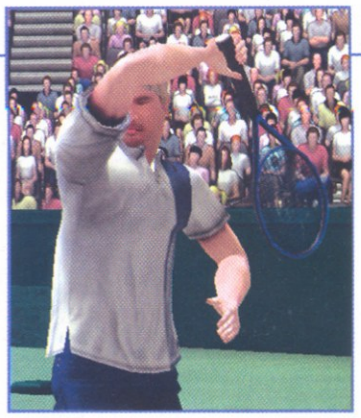
Az első betöltődés alatt azt vártam, hogy a pofára esés maximum picit késik, de nem múlik, és láttam magam előtt valami erőltetett, felülnézetes képet holmi 2, jó esetben 3 dimenziós megvalósítással. Ehhez képest elmondhatom, hogy az eddig





LÁTVÁNYOS FEJLŐDÉS

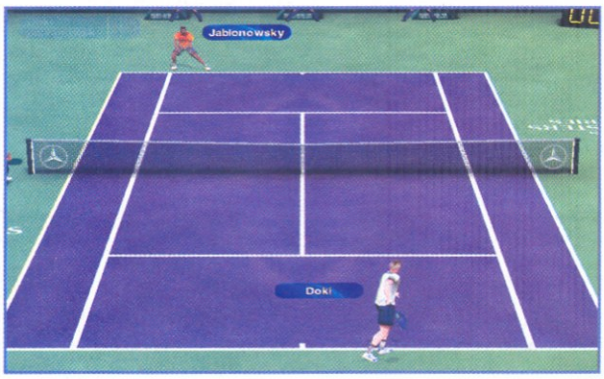
Minden szimulátornál (autó, repülő, foci,...) nagyon jól nyomon követhető a technikai (és programozási) fejlődés üteme, és valami hasonlóra számítottam a TMS2003 esetében is. A játék azonban így is jóval várakozásaim felett teljesített, amit külön ki kell emelni. Igaz, kevés benne a játékos-típus (lásd valahol a cikkben), de azok és mozdulataik kidolgozottsága bizony nagyon magasra helyezi a mércét a követők számára. A grafika alapossága, részletessége leginkább a közeli képeknél és ismétléseknél képes rabul ejteni a tenisz szerelmeseit, de játék közben sem kell szégyenkeznie a programnak. Ha pedig ezekhez hozzáveszünk olyan apróságokat, mint a salakos pályákon történő nyomok kialakulásának több fázisa, a keletkezett nyomok megmaradása és állandó változása, vagy pedig esti mérkőzéseknél a játékosok arcán megjelenő reflektorok fényjátékai, akkor valóban ki lehet jelenteni: jelen esetben is rendkívüli fejlődésnek lehetünk szemtanúi.



Úgy érzem, egy cseppet kimelegedtem...

látott legszebb teniszszimulátorra bukkantam! A TSM2003 ugyanis rengeteget fejlődött az elődjéhez képest; csak hogy néhány példát említsek: a játékosok és mozgásaik több mint 6000 (!) poligonból állnak, a stadionok megjelenítésénél ez az érték pedig 25000 felett van. Aki nem a számok embere, annak magyarán szólva: értsétek meg, bitang jó lett a grafika! A megjelenítés a hagyományos szemszögből, az az távolabbról is rendkívül látványos, de az ismétléseknél, vagy a közeli képeknél egyenesen TV-s közvetítés előtt érezhetjük magunkat. A hangulat iránt érdeklődőket is maximálisan meg tudom nyugtatni: a Microids csapata ezen a téren sem hibázott. Állandó (és aktív) bírói jelenlét, folyamatos kommentár, hosszabb, látványosabb labdamenetek végén hosszabb, hangosabb taps, sőt néha üdvrialgás hallható. Egyszerűen fantasztikus hangulat uralkodik az arénákban, amire a legjobb egy apró példát megemlíteni: komótos tempómban éppen egy – becsapós – szervához készülödöm, amikor halk, tompán hallható mobilcsörgés érkezik. Éppen keresném a műszert valahol a hátam mögött, amikor a hangfalakból közbeszólnak angolul: kérjük, kapcsolják ki telefonjaikat, csendet kérünk.

Mielőtt bárki úgy érezné, hogy már lassan 120-130 százaléknál tarthatok a végső értékelésnél, gyorsan le kell szögeznem: nem hibátlan játék a TSM2003. Negatívuma ugyanis az irányítás, mivel sok esetben úgy éreztem, hogy elérhető labdákról maradt le emberem. Akad persze még pár halk észrevételem, ami nem a negatívum, hanem inkább a „több is lehetett volna" kategóriába tartozik. Bizony, az ember mindig maximalista, és ez még egy jó és élvezetes játéknál sincs másképpen. Ha már egyszer a hálón és a pályák oldalán valódi szponzorok neveit láthatjuk, akkor jó lett volna igazi játékosneveket becsempészni a játékba. Szintén jó lett volna a különböző felszerelések (ruhák, teniszütők) márkái közül választani, ehelyett csupán a ruha és az ütő színét tudjuk állítgatni. A különböző márkák megjelenését ráadásul a karrier móddal könnyen összehangolhatták volna, szponzori lehetőségek formájában, valamint azon is dolgozhattak volna, hogy ne csak négyféle – igaz, nagyon jó felbontású – alak legyen a karakterek között (az atomszőke északi, a kőkemény kopasz, a latinos félvér és a titokzatos fekete bőrű versenyző közül választhatunk). Igaz, ha mindezen észrevételek nem lennének, akkor mi lenne az újítás a következő részben? Ennek ellenére csak ajánlani tudom mindenkinek, aki már régóta várt egy remek teniszjátékra.



Doki

MINIMUM CONFIG: 64 MB RAM, P II. 350 MHz, 8 MB videokártya, 500 MB HDD
JAVASLAT: 256 MB RAM, P III. 750 MHz, 32 MB videokártya, 500 MB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Agassi Tennis Generation	Virtua Tennis
Video	LAN	PC.GAMES - 2002/08 - 81%	PC.GAMES - 2002/05 - 87%

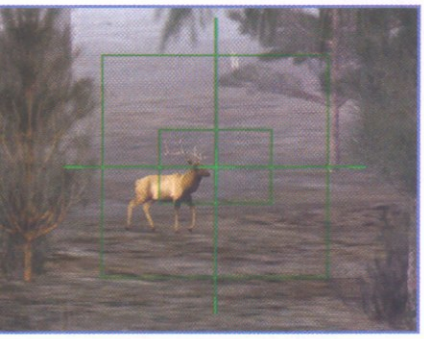
- + Remek hangulat
- + Nagyszeru grafika
- + Karrier mód
- − Néha lassú az irányítás
- − Nem igazi játékosnevek

90%

ACTIVISION VALUE
CABELA'S
WWW.CABELASGAMES.COM/BGH6
WWW.CABELASGAMES.COM/UDH2

VADÁSZÓS JÁTÉKOK

Vadászat – ezúttal nem a Vörös Októberre, hanem a fekete medvére. Higgyétek el, nehezebb dolgunk lesz, mint volt a szovjet flottának...



Ne örülj, bunkó: e pillanatban három mókus céloz rád aknavetővel

Bevallom, jó ideje nem játszottam vadászjátékkal. Pedig sokakkal ellentétben nincsenek fenntartásaim a műfajjal szemben, csak hát a kezdeti próbálkozások erősen gagyi megvalósítása elriasztott a hasonszőrű programoktól. Most azonban JuliuS újra „becsalt az erdőbe", mivel a témában az egyik legtapasztaltabb fejlesztő, a Cabela's friss anyagait kaptam meg tesztelésre. A verziószámok alapján felébredt bennem a naiv remény, hogy talán végre kiforrta magát a stílus. A konfigurálás még bizakodóbbá tett: T&L-támogatás, ez kell nekem! Az izgalmas menük tovább fokozták várakozásaimat – talán mégis egy jót fogok játszani? Aztán elég volt egy pillantás magára a játékra, hogy minden álmom szertefoszoljon: a talaj textúrája láttán majdnem lehánytam a monitort, ám mivel ez semmilyen irányba nem befolyásolta volna a látványt, inkább eltekintettem tőle...

A programok tehát rondák, ez tény, ám meg kell jegyeznem, hogy a BGH egy árnyalatnyival kevésbé csúf, és hogy a fák, illetve az állatok megvalósítása még egész túrhető az egyébként kritikán aluli, és ráadásul kissé bugos grafikus környezetben. A hangokról megint nem sok jót tudok mondani: átlagon aluli effektek, de ami még rosszabb, nagyon unalmas környezeti zajok, pedig ez utóbbi fontosságát egy ilyen jellegű játéknál senki sem vitathatja. A vérszegény madárcsicsergés monotonitása nem tudja megteremteni (de még csak meg sem közelíteni) azt az utánozhatatlan atmoszférát, amit egy valódi erdőt járva érez az ember.

Tartalmilag a BGH és az UDH2 igen hasonló képet mutat, nem is igazán értem, hogy ez miért két játék – jobban mondva nagyon is értem, sajnos... Miért van az, hogy a kiadók a legigénytelenebb játékokból akarnak a legpofátlanabbul meggazdagodni??? Visszatérve eredeti témánkhoz: a BGH annyiban több, hogy benne az apróvadon és a szarvasokon kívül egyéb jószágokat is puskavégre kaphatunk – a kínálat a pulykán át a muflonon keresztül egészen a fekete medvéig terjed. Ebből már sejthető, hogy tevékenységünkkel Észak-Amerika vadonjainak állatállományát próbáljuk kissé megritkítani. Colorado, Mississippi, Új Mexikó vagy éppen Alaszka erdőségeiben meglehetősen nagy területeket járhatunk be, ám a helyszínek száma nem nevezhető túl nagynak, ráadásul az igénytelen grafika sokat ront a valóságban gyönyörű tájak virtuális másainak élvezhetőségén. Sajnos itt a legritkább esetekben fordul elő, hogy egy magaslesen állva elmerüljünk a felkelő nap fényében fürdő fák látványában, pedig az ilyen pillanatok teszik a sokszor meglehetősen unalmas várakozást elviselhetővé, sőt, élvezetessé az igazi vadászok számára.

Használhatunk a játékban hihetetlenül bénán mozgatott járműveket, valamint meglehetősen érdekes és hasznos segédeszközöket. Utóbbiak tárháza igen széles, a mobil magasles éppúgy fellelhető itt, mint a legkülönfélébb csalik, sátrak, álcázó eszközök vagy a GPS-alapú helymeghatározó-rendszer. Vannak fegyverek is szép számmal, a különböző puskák és íjak használatának elsajátítását külön gyakorlórész segíti.

A játékélmény sajna a kezdetleges technikai megoldások miatt messze nem az igazi, pedig néha, egy-egy fenséges szarvasbikát figyelve a magaslesből egészen magával ragadja az embert a hangulat, ám sajnos ezek csak futó pillanatok. A flóra és a fauna szegénysége, valamint az erdei atmoszféra hiánya hamar kizökkenti a játékost a szerepéből. Sajnos ...

(Az értékelés a BGH6-ra vonatkozik, az UDH2 10%-kal kevesebbet érdemel.)

Immortal

AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

Sokan vannak, akik reflexből utasítják el a vadászjátékokat, hiszen mi izgalmas lehet abban, ha félóránként lő egyet az ember? Pedig egy fáradságos munkával és óriási türelemmel becserkészett vad elejtése sokkal nagyobb élmény, mint az ötezredik náci/terrorista/alien/zombi szétgolyószórózása... De ha igazán át akarjátok érezni a vadászatok hangulatát, vegyétek elő Fekete István könyveit (különös tekintettel a Tüskevárra és a Téli berekre), vagy olvassátok el Kittenberger Kálmán afrikai vadászbeszámolóinak egyikét – ha ezek nem hozzák meg a kedveteket, akkor semmi sem.

MINIMUM CONFIG: PII-300, 32 MB RAM, 600 MB HDD, 16 MB videó
JAVASLAT: PII 500, 128 MB RAM, T&L grafikus kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Deer Hunter 5	Rocky Mountain Trophy Hunter 3
Nincs	Nincs	59%	71%

- \+ Gazdag eszköztár
- \- Csúnya
- \- Szegényes hanghatások
- \- Élettelen környezet
- \- Hiányzik a hangulat

38%

12 oldalas MAFIA szuperguide + fegyverek könyve

további végigjátszások:
Icewind Dale 2
AvsP 2: Primal Hunt
The Thing
Prisoner of War
Medieval: Total War
Neverwinter Nights

Teljes játékok
Főszerepben a fegyverek
Dark War II
Die or Kill
Entrance Gate

Elakadtál? Kérdésed lenne? Itt a segitség!
www.cdgames.hu

www. lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten *
- a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

XI. HAJDÚ-COMP
Informatikai Szakkiállítás és Vásár
DEBRECEN 2002. nov. 6-9.

További információ
kapható a rendezőknél:

Kölcsey Ferenc Megyei
Közművelődési Intézet
Debrecen, Kálvin tér 2/a
Tel.: 06-52-413-977
Fax.: 06-52-416-040

e-mail: kolcsey.muvint@matavnet.hu

Mindenkit szeretettel várunk!

Nyitvatartás: nov. 6-7-8-án 10.00-18.00
9-én 10.00-14.00
Helyszín: Debrecen, Hotel Aranybika

34 (BOT)KORMÁNYOK

Tekergettük, rángattuk. nyomogattuk, tapostuk... majd megírtuk a tapasztalatainkat.

Szimulátorokkal játszani jó dolog... feltéve, ha megfelelő irányítóval rendelkezünk. Ezért megszokott rovataink mellett ebben a hónapban 10 középkategóriás joy-al és kormánnyal kerültünk közelebbi kapcsolatba.

TARTALOM

80 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

81 | GERICOM WEBSCHOCK PER4MANCE
Egy fejedelmi képességű, Notebook-testbe zárt "vadállat" került a kezünkbe, egy tartós teszt erejéig.

82 | HARDWARE NEWS
A közelmúlt bejelentései számítógépalkatrész-fronton.

84 | PIACI KÖRKÉP
A jelenlegi alkatrész-kínálatot bemutató kitekintő összeállítás.

87 | (BOT)KORMÁNYOK
Hardveres kollégánk közel egy tucat középkategóriás irányítót tesztelhetett le.

92 | TUNING
Varázsoljunk lassúcska gépünkből gyorsabbat, stabilabbat. Vagy-vagy...

93 | UTILS
Három apró, de hasznos segédprogramra hívnák fel a figyelmet e havi összeállításunkban.

HARDWARE

MINIMUM KONFIGURÁCIÓ		
CPU	Athlon XP 1600+	14.000 +áfa
MOBO	MSI 6380	16.000 +áfa
RAM	128MB DDR266	7.600 +áfa
VIDEO	MSI GF2 MX400	14.500 +áfa
AUDIO	Leadtek 6x C3DX	6.700 +áfa
HDD	40GB Maxtor	18.000 +áfa
CD-ROM	Sony 52x	5.500 +áfa
ÖSSZESEN		82.300 +áfa
MONITOR	Samsung SyncMaster 753s	36.000 +áfa

Ennél kisebb konfigurációt nem nagyon érdemes kisírni az anyutól, maximum akkor, ha árban jóval ez alatt kínálják. A tökös procinak köszönhetően fél év múlva csupán egy jobb grafikus kártyára, no meg néhány MB DDR memória lesz szükség. Kidobni pedig nem érdemes, hisz jó lesz ez még dedikált Battlefield 1942 szervernek! Érdemes még számításba venni a 17 inches Samsung monitort, amit nevetséges áron dobnak utánunk!

MEDIUM KONFIGURÁCIÓ		
CPU	Athlon XP 1900+	20.000 +áfa
MOBO	MSI 6590	28.500 +áfa
RAM	256MB DDR400	20.000 +áfa
VIDEO	MSI GF Ti4200	38.000 +áfa
AUDIO	SB Audigy	15.000 +áfa
HDD	IBM 60GB 7200rpm	23.500 +áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	10.000 +áfa
ÖSSZESEN		155.000 +áfa
MONITOR	Samsung SyncMaster 756MB	48.000 +áfa

Ezzel a konfiggal már keményebben is lehet tolni a játékokat, amit a processzor mellett a gyors DDR400-as memóriának és a GeForce4 grafikus kártyának köszönhetünk. Az alaplapról is érdemes néhány szót ejteni, ugyanis talán a legjobb ár/értéket képviseli, amit a bővíthetőségével is alátámaszt: AGP 8x, USB 2.0 és DDR400 támogatás! Ha meg unjuk már a sok játékot, akkor elő a DVD lemezekkel!

HIGH-END KONFIGURÁCIÓ		
CPU	Pentium 4 2.8GHz	130.000 +áfa
MOBO	ASUS P4T533-C	36.000 +áfa
RAM	512MB 1066MHz	80.000 +áfa
VIDEO	Winfast GF4 Ti4600	83.000 +áfa
AUDIO	SB Audigy Platinum	53.000 +áfa
HDD	IBM 120GB 7200	36.000 +áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	10.000 +áfa
CD-RW	Plextor 401240	29.000 +áfa
ÖSSZESEN		457.000 +áfa
MONITOR	ViewSonic 19" P95F	124.500 +áfa

Nyertél a lottón? Itt az alkalom akkor, hogy összevásárold a legdrágább cuccokat. Van itt minden, mint a búcsúban! Paksi erőművet is megalázó processzor, a haverod processzoránál is nagyobb frekin dolgozó memória, csúcs grafikus és hangkártya. Természetesen a wincsiből lehet még párat venni (mondjuk SCSI-at), és a szutyok DVD-ROM is már ósdi, így amíg nincs a boltokban a 2 szabványú Sony, addig vegyünk két ellentétes szabványú DVD

GERICOM P4

Kicsi, de bikaerős, mi az? Nem, nem egy üveg Erős Pista, hanem a Gericom kétgigás minimedvéje a Webshox Per4mance.

Kicsi a bors, de erős – búját ki belőlem a látens O. Nagy Gábor, amikor először vettem tüzetesebben szemügyre ezt a laptopot. A Gericom konstruktőrei kitettek magukért: a meglehetősen kedvező árú gépezetbe a lehető legtöbb mindent pakolták bele. Nézzük a konkrét adatokat!

A gép belsejében egy Intel Pentium 4-es processzor ketyeg két gigahertz sebességgel, mellette 256MB DDR RAM bújik meg. A winchester húsz gigabájtnyi adatot képes raktározni, ami olyan notórius mp3-töltögetőknek, mint én, kevés, pláne ha valaki még filmeket is gyűjt a netről. Nyilván értelmetlen egy laptopot összehasonlítani egy komolyan összerakott asztali géppel, de azért vinyóilag ennek a duplája, vagy akár a triplája is elviselhető lenne. Ugorjunk tovább!

A videokártya integrált SiS 650, ami a 14,1 collos TFT monitorral kiegészítve elég szép képet tud produkálni, azzal együtt is, hogy azért egy komolyabb játékot nem biztos, hogy 100%-osan lenne futtatni a gépen, még ha a processzor bírná is a kiképzést.

A hangkártya szintén integrált cucc (SiS 961), ez a users manual szerint kompatibilis a Sound Blaster Pro-val, illetve a Sound Blaster 16-tal. A laptop kis hangszóróin mindenesetre ne várjunk surround-álmot, fejhallgatón és zenével nem próbáltam ki, azonban az alapvető kívánalmaknak így is megfelel.

Pozitívum, hogy CD ROM helyett már egy meglehetősen jó DVD ROM-ot sikerítettek a gépbe Gericomék, a DVD filmeket is remekül lehetett nézni a tizennégycollos képernyőn. A gépet cirka egy hónapig használtam, ezalatt átélt a kezeim alatt egy lapzártát, amikor akár tíz órán keresztül is be volt kapcsolva, egyfolytában. Ezt a kiképzést nem igazán szerette. A mellékelt kézikönyv Psychical Specification című fejezetébe foglalt 'Operating Temperature: 5-35 celsius' kitétel írója valószínűleg a fejét fogta volna, ha alátapint a laptopnak, az ugyanis igencsak hajlamos volt a túlmelegedésre, bár ez különösebb problémát az asztallap felforrósításán kívül nem okozott...

A készenléti állapotból való visszatérés viszont, nem tudni miért, elég nehézkesen sikerült gépünknek; többször előfordult, hogy nemcsak én, hanem a környezetemben tartózkodó, csecsemőkoruktól bitáramlatban élő, szakértő kollégák is csak a legradikálisabb módszerrel tudták újraindítani a kicsikét (bár ez lehetett a feltelepített Millenium hibája is). Ezektől az apró szösszenetektől eltekintve viszont teljesen megbízhatóan működött a kis masina, és ez a manapság létező, kimondottan ingadozó minőségű számítógépek világában különösen nagy szó.

Utoljára kerítek sort a legfigyelemreméltóbb dologra, ami emellett a laptop mellett szól, és ez pedig az ára. A 300 000 forint körüli nettó árért nem mindenhol vágnak az emberhez ilyen felszereltségű hordozható gépet. Azt hiszem, az ár-érték arány tekintetében mindenki nagyon jól jár, aki ezt a gépet választja, még a cikkben fentebb kifogásolt dolgokat figyelembe véve is. Aki pedig nem ragaszkodik a hordozhatósághoz – mivel ez még mindig luxus az átlagembernek – az ennyiből összerakhat egy király asztali gépet is.

vincent

A tesztpéldányt az Acomp Kft. biztosította számunkra.

PC.GAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló könnyű viseletű, T alakú pamut darab

varrókészlet na erre varrjál gombot :)

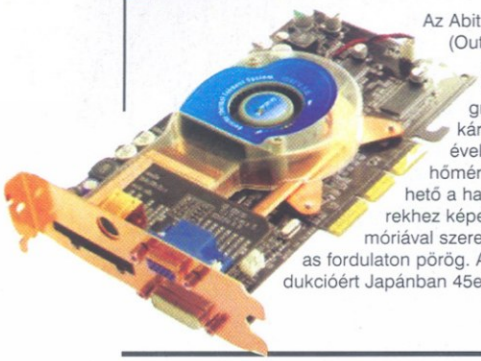
egérpad feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre a buborékos italok számára

mérőszalag hogy mérhető legyen a különbség :)

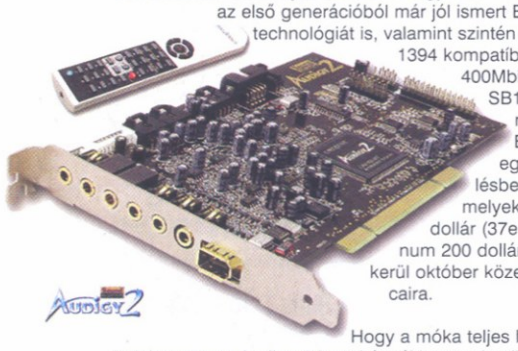
Abit OTES
forradalmi hűtésű VGA kártya



Az Abit forradalmian új OTES (Outside Thermal Exhaust System) hűtővel szereli az NVIDIA GeForce4 Ti4200 grafikus magra épülő VGA kártyáját, melynek segítségével akár 15%-kal hatékonyabb hőmérsékletcsökkenés is elérhető a hagyományos hűtőrendszerekhez képest. A 64MB (3.6ns) memóriával szerelt tárcsán a ventilátor 7200-as fordulaton pörög. Az igazán látványos produkcióért Japánban 45e forintot kell fizetni.

Creative Audigy 2
a dizsi folytatódik

A Creative hivatalosan is bejelentette a méltán népszerű Audigy sorozat folytatását. Az Audigy 2 számos újdonsága mellett talán az Advenced Resolution DVD Audio szabvány, a 6.1 csatornás hangzás, a 24bit/96kHz felvétel támogatás, a prémium minőségű 24bit/192kHz DAC és a 106dB jel/zaj viszony emelhető ki. A 6.1 csatorna nem csak a Dolby Digital EX támogatású DVD lemezek esetében jelent előnyt, de a jelenlegi D3D játékok is előszeretettel használják már. Az Audigy 2 természetesen támogatja az első generációból már jól ismert EAX Advanced HD technológiát is, valamint szintén rendelkezik az IEEE 1394 kompatíbilis, saját fejlesztésű 400Mbit/s átvitelre képes SB1394 felülettel. A THX minősítésű Sound Blaster Audigy 2 egyelőre két kiszerelésben vásárolható meg, melyek közül a kisebb 130 dollár (37e forint), míg a Platinum 200 dolláros (55e forint) áron kerül október közepén a boltok polcaira.



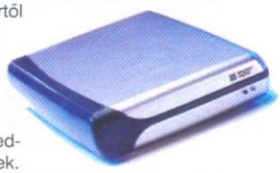
Hogy a móka teljes legyen, a Creative bejelentette az Audigy 2 hangkártyákhoz optimalizált hangszórókészletét is, amely természetesen már 6.1 támogatással rendelkezik. A rendszert szatellitenként 8W RMS, a középsugárzónál 20W RMS, a mélyládánál pedig 22W RMS teljesítmény (16cm átmérő) jellemzi. A nagyobb teljesítményű középsugárzónak köszönhetően a párbeszédek, dialógusok még tisztábban érthetőek a 40 Hz - 20 000 Hz frekvencia tartományban dolgozó rendszernek. Az SB 5.1 tulajdonosoknak, a 7 csatornás hangzáshoz CMSS technológia ad lehetőséget az Insipre 6600.

A 110 dolláros (25e forint) rendszer árában egy vezetékes távirányító is található.

WD és Maxtor újdonságok
200GB-os HDD

A Western Digital kaviárral kényezteti vásárlóit – új, csúcskategóriás merevlemeze a Drivezilla becenevet kapta. A Caviar 200 GByte-os területe vélhetőleg még a videó- és fotószerkesztők részére is elegendőnek bizonyul. A mérete mellett további előny, hogy az átlagos 2 és 4 Mbyte pufferrel rendelkező háttértárolókkal szemben folyamatosabb adatátvitellel is büszkélkedhet a Drivezilla, melyet a 8 Mbyte méretű puffernek köszönhet. Az Ultra ATA100 kompatibilitás és 7200-as fordulaton pörgő lemezek mellett érdemes megjegyezni, hogy a Drivezilla Caviar 200 GB Special Edition vásárlása esetén 3 év garanciát kap a 400 dollárt kipengető boldog tulajdonos.

Akinek a mobilitás fontosabb a méretnél, annak ajánlható a Western Digital új külső merevlemez-sorozata, mely 40, 80, 120GB méretben készül. A 7200-as fordulaton pörgő tányérok mellett az USB 2.0 felület is említésre méltó, melynek köszönhetően 480Mbit/s átviteli sebességet is el lehet érni. A novembertől kapható 80GB-os változat 300 dollárért vásárolható majd meg.



A Maxtor sem ül a babérjain, ezért gyorsan összedobta a 80GB/tányéronkénti merevlemezeit, melyek igen kedvező ár/érték aránnyal büszkélkedhetnek. A kisebb DiamondMax 16 csupán 5400-as fordulaton pörög, míg a DiamondMax 9 már 7200-on. Az Ultra ATA133 felületet támogató merevlemezek 60, 80, 120 és 160GB-os méretben kaphatóak, és igény szerint akár 8 Mbyte gyorsítótárral is rendelhetőek. További gyorsulást jelent a decemberben megjelenő Serial ATA felületű verzió, melyek adatátviteli sebessége így elérheti a 150 MB/s-ot is!

AGP 3.0
Az utolsó mohikán

Elkészült az AGP 3.0 (AGP 8x) végleges specifikációja, melyet az Intel Developer Forum-on jelentettek be. Az AGP 3.0 szabvány kétszer gyorsabb az elődjénél, így akár a 2.1GB/s átviteli sebesség is elérhető vele. A VIA és a SiS mellett az Intel is hamarosan piacra dobja az AGP 3.0 szabványt támogató alaplapi chipkészletét, mely egyelőre csak a többprocesszoros munkaállomásokhoz illeszkedik (Granite Bay, Placer). Az utolsó AGP interfész nem marad sokáig, hisz várhatóan 2003 végétől a PCI Express soros interfésztechnológia veszi át a helyét.

Intel chipkeszletek
DDR333 támogatás

Az Intel október elején jelentette be a DDR333 szabványt támogató alaplapi chipkészleteit. Az i845GE nem csak a memóriatámogatásban tér el az i845G elődjétől, ugyanis az integrált grafikus mag órajelét 200MHz-ről 266MHz-re emelték.
További újdonság a szeptember végén bemutatott i845GV, mely szintén integrált grafikus magot tartalmaz, és az 533MHz-es FSB-n működő Pentium 4 processzorok fogadására is alkalmas. Egyetlen hátránya, hogy nem támogatja a DDR333 szabványt, ezért nagy sikerre nem számíthat. Az idei évben több asztali gépekbe szánt chipkészletet nem dob piacra az Intel, így a 667MHz-es FSB, a Serial ATA és AGP 8x támogatás a jövő évre marad.

Szabványos Sony DVD-írók
kettő az egyben

A Sony végre rájött arra, hogy DVD írói jobban fogynának, ha mindkét jelentős szabványnak (DVD-RW, DVD+RW) megfelelő meghajtó kerülne a forgalomba. Ezért rögtön két típust is piacra dob, melyből a belső DRU-500A mindössze 349 dolláros áron vihető haza, míg a külső USB és FireWire csatlakozóval szerelt DRX-500UL 429 dollárba kerül, és kicsit később, november környékén landol a boltok polcain.

AMD útiterv-módosítás
Hammer és Barton csak jövőre

Az AMD módosította processzor-útitervét, mely a várva-várt nyolcadig generációs Athlon (ClawHammer) és a Barton magos Athlon XP-re is kihatással volt. Az idei év negyedévére jósolt processzorok szállítása így eltolódott a következő év első negyedévére. A csúszás okát – az AMD szóvivője szerint – a 333MHz-es Athlon XP életciklusának meghosszabbítása okozza, melynek premierje október 7-én volt. (Az új Athlon XP 2700+ 166MHz-es rendszerbuszának köszönhetően 3,5 – 7,5%-os sebességnövekedésre képes az előző generációs, 133MHz-es buszt használó Athlon processzorokkal szemben.) Az igazi csemegére (az 512 kbyte másodlagos gyorsítótárral szerelt Barton-ra, vagy a 64bites AMD Hammer processzorra) így sajnos 2003. első negyedévének végéig, de inkább a második negyedév elejéig kell várni.

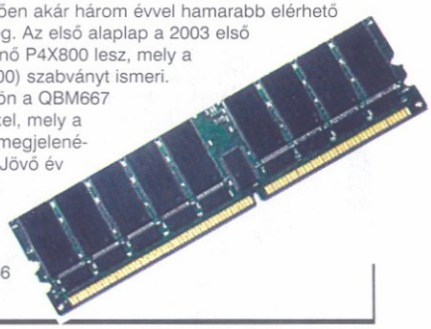
NVIDIA újdonságok
NV30 késő bánat?

Október és november közepén várható az NV18 és NV28 grafikus chipre épülő grafikus kártyák megjelenése, melyek csupán annyiban térnek el az NV17 / NV 25 grafikus magoktól, hogy támogatják az AGP 8x interfészt. Teljesítménynövekedésre nem kell számítani, így vélhetőleg kapkodnak majd a 150-170 euró körüli GeForce4 MX440 és a 250 eurós GeForce4 Ti4200 kártyákért.

A nagy durranás persze az NV30, mely a pletykák szerint csak jövő év februárjában kerülhet a boltok polcaira. A késés okát többen a 0,13 mikronos gyártástechnológiára való átállásban látják. Nem elképzelhetetlen azonban, hogy az NVIDIA – ígéretét betartva – a Comdex 2002 kiállításon jelenti be (papíron) hivatalosan új grafikus magját. A RADEON 9700 egyetlen ellenfelének ideje sietnie, hisz jelenleg még jól hangzik az AGP 8x támogatás, a DDR-II 900MHz memória, a 16 textúra lépésenként és a teljesítménycsökkenés nélküli 4x FSAA, azonban 4-5 hónap múlva már nem lesz akkora durranás a GF4 Ti4600-nál 2x gyorsabb GPU.

QBM memóriák
dupla sebesség, dupla élvezet

A Kentron már 2000 márciusában jelezte, hogy a memóriabankok párhuzamos működtetésével megduplázza a DDR SDRAM sávszélességét. Annak ellenére, hogy már kezdetben több nagyobb név (IBM, NEC, Samsung, Micron, Infenion, Intel) is a Quad Band Memory mellé állt, valahogy mégis feledésbe merült. Az idei év azonban ismét változást hozott, ugyanis a VIA lincenszelte a QBM technológiát, melynek köszönhetően akár három évvel hamarabb elérhető lesz a 7-8GB/s-os sebesség. Az első alaplap a 2003 első negyedéve végén megjelenő P4X800 lesz, mely a legkisebb QBM533 (PC4200) szabványt ismeri. A második negyedévben jön a QBM667 (PC5400) DDR333 chipekkel, mely a 667MHz-es processzorok megjelenésével egy időben debütál. Jövő év második felében várható a QBM800 (PC6400), melyet a 2004-2005 környékén megjelenő DDR II alapú QBM800 ésQBM1066 követ!



Itt a Bitboys, hol a Bitboys?
Axe hatás.

A Bitboys-fiúk már több éve hegesztik a saját grafikus kártyájukat, amely végre elkészült. Az Axe processzorral szerelt VGA tárcsát a finn Assembly partyn mutatták be. A hírverés elmaradt, mint ahogy a sorozatgyártás is. Ennek prózai oka, hogy az Infenion felhagyott az Axe-hoz szükséges eDRAM gyártásával. A mára már csak átlagosnak mondható grafikus kártya a következőket tudja: 4x AGP, 12MB beágyazott memória, 128MB külső SDRAM, 4 renderelő pipa (órajelenként 2 textúra megjelenítés pipánként), 0,17 mikronos gyártási technológia, DX 8.1 támogatás. Úgy látszik, a Bitboys túl nagy fába vágta az Axe-t!

Az összeállítást készítette: ePtOn

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news – hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatja a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

CD, DVD

A DVD olvasók és a CD írók ára drámai mélységekbe zuhant, minek következtében már nem is érdemes újan CD olvasót venni. A Toshiba SD-M1612 16/48-szoros meghajtója rengeteg tesztben végzett az első helyen, ami nem a véletlen műve. Minden formátummal kompatibilis, így egyaránt olvassa a DVD-R(RW), a DVD+R(RW) és a DVD-RAM lemezeket. A meghajtó meglehetősen csendes, 512 Kbyte beépített pufferrel dolgozik, csatolófelülete UDMA-2. Személy szerint már három hete használok egyet, és csak a legjobbakat tudom elmondani róla, egyedüli „hátránya", hogy nincs rajta előlapi fejhallgató-kimenet. Ára bruttó 12 500 forint, a garancia 2 év.

Az olvasónak létezik kombó DVD/CD újraíró változata is, a Toshiba SD-R1202. A meghajtó 16x-os írásra és 10x-es újraírásra képes, a CD lemezeket 40x-es, a DVD-ket 12x-es sebességgel pörgeti, a pufferméret 2 Mbyte. Ára bruttó 35 000 Ft, a garancia szintén 2 év.

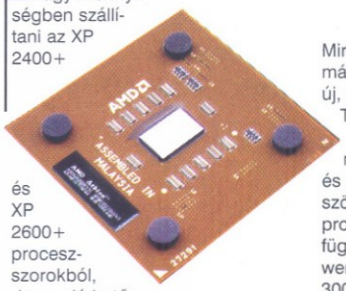
Napfény Kereskedelmi Kft.

Már kapható a Plextor új csúcskategóriás CD írója, a PX-W4824TA, mely 48x-os sebességgel ír, 24x-es sebességgel újraír, és 40x-es sebességgel olvas. Sokat javítottak az elérési időn, ami jelenleg a leggyorsabb az írók/olvasók körében, kevesebb, mint 65 ms. A meghajtó munkáját 4 MB puffer segíti, az optimalizált áramkörök használatával pedig csökkent a belső zaj, ami által javult az írás minősége és csökkent az ún. jitter-hibák előfordulásának lehetősége. Szintén az írás minőségének növelését segíti a 40x-es modellnél bevezetett fekete tálca. Támogatja a túlírást, ezáltal maximálisan 94.55 perces lemezeket írhatunk vele. Az OEM változat ára nettó 31 000 forint, a garancia a Plextortól megszokott 2 év.

Ramiris Rubin Rt.

PROCESSZOR

Az AMD ugyan még nem tud nagy mennyiségben szállítani az XP 2400+ és XP 2600+ processzorokból, de az elérhető CPU-k árai tovább csökkentek, az XP 2200+ már csak 38 ezerbe kerül, a legjobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkező XP 2000+ pedig mindössze 24 ezer forintért vihető haza, mely ár a processzor által mutatott teljesítmény fényében már-már pofátlanul alacsonynak mondható.

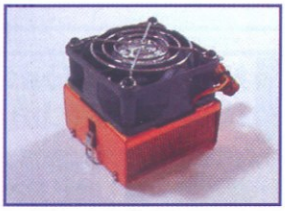


Az Intel új csúcsprocesszorai viszont már hazánkban is kaphatók, igaz, felettébb borsos áron. Az eddigi leggyorsabb 2,53 GHz-es Pentium 4 ára 58 ezerre csökkent, míg a nála mindössze 133 MHz-cel gyorsabb 2,66 GHz-es változat ára már 106 000 forint, a csúcsprocesszorrá előlépett 2,8 GHz-es példány pedig 131 000 forintba kerül. Látható tehát, hogy a pár százaléknyi sebességtöbbletért nem éri meg kiadni plusz 50-80 000 forintot, hanem célszerűbb a 2,53 GHz alatti tartományból választani.

DEMO Stúdió

Mire megjelenünk, valószínűleg már kapható lesz a Coolink két új, Pentium 4-hez szánt hűtője, a Tank1 Power és a Tank1 Breeze. Mindkettő 80*80*25 mm-es ventilátorral dolgozik, és a beépített hőérzékelőnek köszönhetően a fordulatszámot a processzor hőmérsékletének függvényében változtatja. A Power típus ventilátora 30 foknál 3000-es fordulaton jár, zajszintje ilyenkor 31 dBa; 45 foknál már 4600 a fordulatszám, a zajszint pedig 46 dBa-ra emelkedik. A Breeze esetében a fentebb említett hőmérsékleteken a ventilátor fordulatszáma 1500 illetve 3000, a zajszint pedig 21 és 31 dBa.

Kelly-Tech Kft.



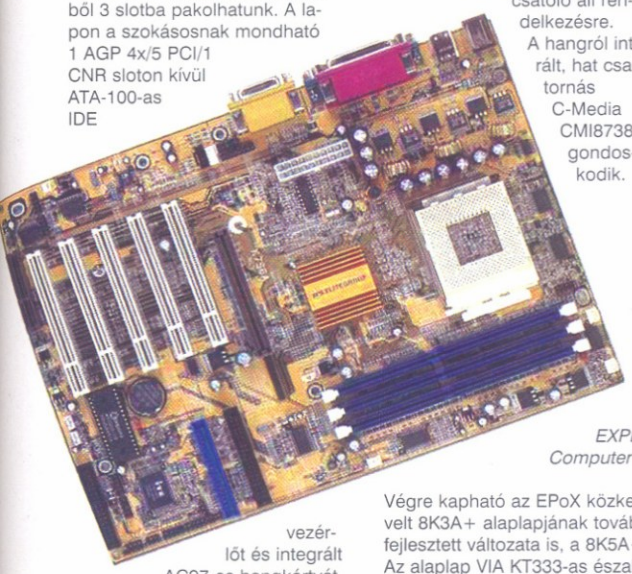
A CoolerMaster is kínál csendes processzorhűtőt, a HSC-V62-őt. A hűtő érdekessége, hogy a borda teljes egészében rézből készült, mely által a hőelvezetés hatékonyabb, mint az alumíniumbordás hűtők esetében. A ventilátor 70*70*25 mm-es, fordulatszáma pedig 2500 percenként, amely a hőmérséklet függvényében automatikusan változhat.

EXPERT Computer Kft.

ALAPLAP

Manapság az alacsony ár nem feltétlenül jelent alacsony minőséget is, hiszen ma már több olyan márka is létezik, amelyik kifejezetten ezt a piaci szegmenst célozza meg, és az eddig csak felsőkategóriás termékeket gyártó cégek – ASUS, ABIT, Gigabyte – közül is egyre több kíván hasonló alaplapokat piacra dobni, az ECS sikerén felbuzdulva. Ha már az ECS-nél tartunk, érdemes kicsit részletesebben is szót ejteni néhány, igen nagy népszerűségnek örvendő alaplapjáról, melyekre 2 év teljes körű garanciát vállal a gyártó.

Az ECS K7S6A AMD processzorokat támogat, SiS 745 chipkészletre épül, és támogatja a DDR333-as memóriákat is, amiből 3 slotba pakolhatunk. A lapon a szokásosnak mondható 1 AGP 4x/5 PCI/1 CNR sloton kívül ATA-100-as IDE vezérlőt és integrált AC97-es hangkártyát találunk. Ára igazán baráti, bruttó 20 000 forint körül már hozzájuthatunk.



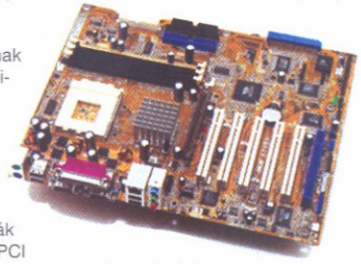
EXPERT Computer Kft.

Az ECS K7VTA3BLR 3.1 már érdekesebb termék, szintén AMD processzorokat támogat, és VIA KT333 chipkészletre épül. A használt készletből következik, hogy támogatja a DDR333-as memóriákat is, melyek számára szintén 3 slot áll rendelkezésünkre. 1 AGP 4x/5 PCI/1 CNR slot van a későbbi bővítések számára, azonban a grafikus kártya kivételével mindent megtalálunk az alaplapra integrálva: AC97 audió, 10/100 Mbit LAN és ATA-133 RAID. Ára bruttó 22 000 forint.

Az ECS P4S5A/DX Socket 478-as Pentium 4-eket fogad, és SiS 645DX chipkészletre épül. Támogatja az 533 MHz FSB-jű processzorokat, és mind PC133-as SDRAM-ot, mind pedig DDR333-as memóriát fogad (2-2 slot). Itt is az 1 AGP 4x/5 PCI/1 CNR kiosztással találkozunk, de extraként már USB 2.0-ás csatlakozófelületet is találunk az integrált AC97-es audió mellett.

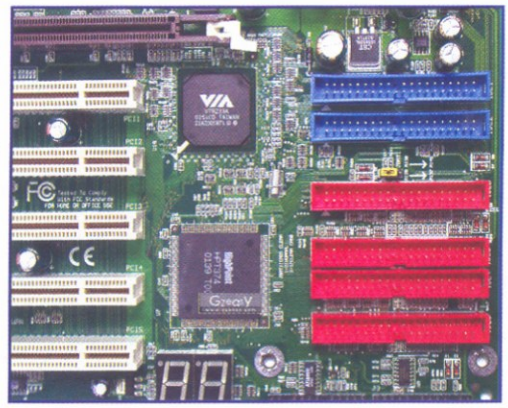
Pulsar Hungary Kft.

A FastFame alaplapjai is az olcsóbb kategóriában szállnak versenybe a vásárlók kegyeiért. A 8SHO Socket 478-as Pentium 4 processzorokat támogat, már az 533 MHz-es FSB-t igénylőket is. Három foglalatba összesen 3 GByte DDR266/333-as memóriát pakolhatunk, a kártyák számára pedig 1 AGP 4x/5 PCI csatoló áll rendelkezésre. A hangról integrált, hat csatornás C-Media CMI8738 gondoskodik.



Végre kapható az EPoX közkedvelt 8K3A+ alaplapjának továbbfejlesztett változata is, a 8K5A+. Az alaplap VIA KT333-as északi és VT8235-ös déli hídra épül, és négy slotba maximum 4 GByte DDR266/DDR333-as memóriát rakhatunk. A kártyák számára 1 AGP 4x/6 PCI csatoló áll rendelkezésre, a külső perifériákat pedig 6 USB 2.0 (2 opcionális) szolgálja ki. Az integrált, hat csatornás AC97 audió (S/PDIF támogatás) mellett 10/100 Mbites Ethernetvezérlő is helyet kapott az alaplapon. A legnagyobb durranás azonban minden kétséget kizáróan az a HPT 374-es DUAL RAID vezérlő, melynek segítségével összesen 12 ATA-133-as eszközt csatlakoztathatunk az alaplaphoz. Természetesen a 8K3A+ megőrizte elődei jó további tulajdonságait is, így kiválóan tuningolható alaplaphoz jut hozzá az, aki nem sajnálja érte a 33 000 forintos árat.

HERTA Számítástechnika

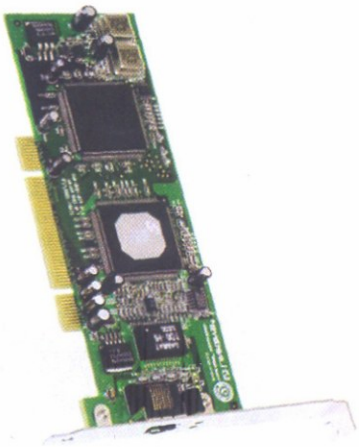


Az ASUS legújabb alaplapja, az A7V8X modell AMD processzorokhoz készült, és VIA KT400-as chipkészletre épül. Mint a nevéből is kiderül, AGP 8x támogatással rendelkezik, egyúttal teljesíti az AGP 3.0 szabványt is, melynek maximális adatátviteli sebessége akár a 2,12 GByte-ot is elérheti másodpercenként. Az alaplapra integrált IEE1394 (FireWire) vezérlő használatával könnyedén csatlakoztathatunk hozzá DV eszközöket. Ezen a terméken számos újítás kerül bevezetésre: DDR 400-as (PC3200) memóriák használata, Serial ATA merevlemezek csatlakoztatásának lehetősége (egy Promise vezérlő segítségével akár 150MB/sec is elérhető), valamint Gigabit LAN. Az alaplap természetesen támogatja a korábbi PC2100-as és PC 2700-as memóriákat is.

Ramiris Rubin Rt.

KOMMUNIKÁCIÓ

A Linksys hálózati eszközei mindig is kiemelkedő minőséget kínáltak elérhető árakkal párosítva. A nagy sávszélességet igénylő felhasználóknak, cégeknek és iskoláknak tervezett GigaBit LAN termékek között a legkisebbek az EG1032 és az EG1064 típusúak. A kártyák 1



GigaBites adatátviteli sebességre képesek (full duplex módban 2 GigaBit), egy RJ-45-ös csatlakozó található rajtuk CAT5E kábelhez, és minden főbb operációs rendszer alatt működnek. Az EG1032 32 bites, az EG1064 64 bites felépítésű, utóbbi kompatibilis a 66 MHz sebességű PCI 2.2 csatolófelülettel. Az EG1032 nettó ára 20 000 Ft, az EG1064-é 25 000 Ft.

Az EG0801W egy 8+1 portos 10/100/1000 MBit-es GigaSwitch, mely, mint az a nevéből is kiderül, nyolc 10/100-as és egy 1000-es porttal rendelkezik, csatolónként 3 LED-del, melyek az alábbi információkat szolgáltatják: csatlakozás/aktivitás, adatütközés, 100 Mbps (Gigabit porton 1 Gbps). Nettó ára 40 000 Ft.

AlphaSonic Kft.

VIDEÓKÁRTYA

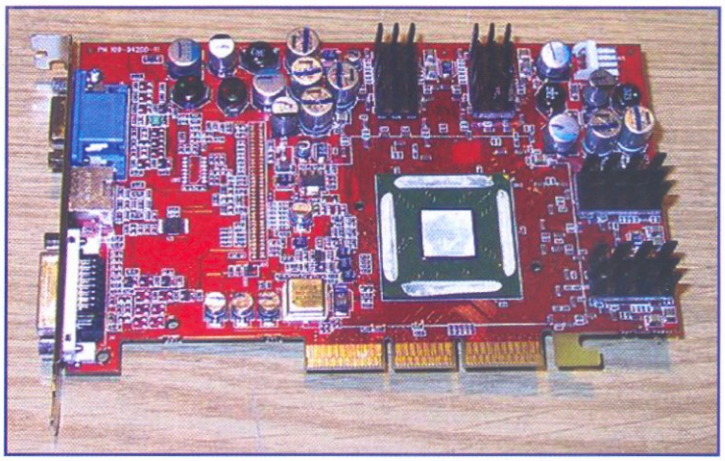
Az elmúlt egy-másfél hónap alatt jelentős változások mentek végbe a videokártyák piacán, mind a közép, mind pedig a csúcskategóriában. Az eddig csak hírekből és beszámolókból ismerős SiS Xabre processzorra épülő kártyák végre nálunk is megvásárolhatóak, egyelőre ECS, Club3D és Soltek gyártásban.

Kezdjük a kisebbel, a Xabre 200 készlettel és 64 MB, 400 MHz-es DDR memóriával kiszerelt ECS AGP200-zal. A mag viszonylag alacsony, 200 MHz-es órajelen fut, így az órajelekből már sejthető, hogy a kártya 3D-s alkalmazásokban mutatott teljesítménye kissé elmarad az ugyanebben az árkategóriában szereplő GF3 Ti200-as kártyákétól. A kártyán található TV enkóder típusa SiS 301 névre hallgat, a RAMDAC 375 MHz-en fut, a hátoldalon pedig egy VGA, egy S-Video, egy kompozit és egy VR kimenetet találunk. A videólejátszást hardveresen gyorsítja (hardware motion compensation), ami a DVD filmek lejátszásánál jöhet jól. A kártya már kompatibilis az AGP 8x csatolófelülettel (más kérdés, hogy ez még egy ideig pusztán elméleti előny marad csak, amíg megfelelő mennyiségű AGP 8x alaplap nem kerül a felhasználókhoz), körítésként pedig egy kézikönyvet, egy driver CD-t és 2 év garanciát kapunk a bruttó 25 000 forintos vételár ellenében.

A Club3D már az erősebb, Xabre 400-zal gyártja az egyszerűség kedvéért Club3D Xabre 400 nevű kártyáját, ami már első ránézésre is komolyabb példánynak tűnik, mint az ECS gyártmánya. A mag 275 MHz-en jár, érdekesség azonban, hogy a 3.5 ns-os Etron-Tech modulokból álló 64 MB DDR memória mindössze 500 MHz-en (az ilyen időzítésű memória elméletben 560 MHz-en is) teljesen stabil, tehát úgy néz ki, komoly tuningpotenciál van a kártyában – ezt valószínűleg nemsokára ki is fogjuk próbálni a lap hasábjain. A kártya teljesítménye már alap órajeleken is meggyőző, a tesztekben veri a Ti200-as kártyákat, és teljesen DirectX 8.1 kompatibilis, ami ideális megoldássá teszi olyanok számára, akik nem akarnak sokat költeni VGA kártyára, de szeretnének a mostanában megjelenő játékokkal is élvezhető minőségben játszani. Kimenetekkel is bőven el vagyunk látva, a VGA kimenet mellett találunk egy DVI és egy TV-kimenetet, a szoftverkörítés is megnyerő, kapunk hozzá teljes verziójú WinDVD-t és PowerDVD-t is, így mindenki a neki szimpatikusabbat használhatja. A kártya bruttó ajánlott végfelhasználói ára 36 000 forint, a garancia 2 év.

A középkategóriában találkozhatunk még a Club3D Radeon 9000 Pro és 9000XT kártyáival, melyek a Radeon 8500 sorozatot hivatottak felváltani. A 64 MB DDR memóriával szerelt kártyák közül a Pro 275/275 MHz-en fut, míg az XT

250/200 MHz-en. Mindkettő rendelkezik TV és DVI kimenetekkel, a Pro bruttó ára 38 000 forint, az XT 28 000 forintba kerül, a garancia a minden Club3D termékre érvényes 2 év.



A csúcskategóriában az ATI Radeon 9700 Pro VPU-val szerelt kártyák már kaphatók hazánkban is, az első néhány darabot pillanatok alatt elkapkodták, de a forgalmazó ígérete szerint az elkövetkező hetekben már nagyobb mennyiségben is tudnak majd szállítani, így aki megengedheti magának a bruttó 125 000 forintos vételárat, az valószínűleg pár nap alatt hozzájuthat majd egy ilyen kártyához. A Club3D Radeon 9700 Pro 325/310 MHz-en teker, és teljes mértékben DirectX9 kompatibilis (az id ugye ilyen kártyán demózta a készülő Doom III-at, ez elárul valamit a képességeiről...), és minden földi jóval rendelkezik, amit csak egy vérbeli FPS játékos kívánhat. A Radeon 9700 Pro már 128 MB, 256 bites DDR memóriával gazdálkodhat (maximális memória-sávszélesség 19,8 Gbyte/s). Természetesen itt is találunk DVI és S-Video kimenetet, és erre a termékre is 2 év garanciát vállal a gyártó.

Pulsar Hungary Kft.

HÁZ

A Lian Li számítógépház teljes egészében alumíniumból készült, ennek megfelelően az árfekvése nem az olcsó kategóriába esik. A 21*49*45 cm méretű ház négy 5,25" és három 3,5"

hellyel rendelkezik, amit a házban 5 merevlemezhely egészít ki. A kiváló szellőzésről négy darab ADDA 8 cm-es, perselycsapágyas ventilátor gondoskodik. A ház tápegység nélkül kerül kereskedelmi forgalomba.

Kelly-Tech Kft.

(BOT)KORMÁNYOK

KÖZÉPKATEGÓRIÁS IRÁNYÍTÓK TESZTJE

Nem tudom, hányan élték meg olvasóink közül (és hogyan) a Commodore-os időszakot, annyit azonban mindenképpen érdemes ezekről az évekről tudni, hogy az ekkor az otthoni számítógépekre (home computers) megjelentetett játékok alig különböztek a játéktermi produktumoktól. Sőt, sokszor a kettő teljes egészében fedte egymást, és ugyanazzal nyomulhattunk otthonunkban, amit a sarki kisfüstösben is nyüstöltek a fiatalabbak.

Nem meglepő tehát, ha – a szöveges kalandjátékokat leszámítva – anno a játékok irányításához főként joysticket használtak az emberek. Én még emlékszem arra, amikor a mikrokapcsolós kis élvezeti rudak óriási értéket képviseltek, és mindenki törekedett egy-egy jobb Quickshot-példány beszerzésére.

Aztán lassan elkezdtek szétválni a játéktermi és a PC-s játékok, eljött az időszak, amikor egyre komplikáltabb és több gombot igénylő lett az irányításuk, és habár a konzolok esetében megmaradt egyfajta irányvonal (az iránykereszt és a gombok), a játéktermek gépei is elkezdtek specializálódni (kormányok megjelenése, sebváltók stb.), és PC-re is egyre többet tudó kiegészítők láttak napvilágot. Egy ideig még csak repülőszimulátorokhoz voltak joy-ok, majd jöttek a kormányok és a többi (voltak, ugye, pisztolyok is, de ezeket inkább kihagynám a részletezett eszközök listájából).

Manapság főként a szimulátorok terén dívik a kiegészítők használata, a többi játék esetében ezek a háttérbe szorultak, nem csoda, ha sokkal kevesebben rendelkeznek manapság hasonló extrákkal. Az FPS-ek és stratégiai játékok során a legtöbben az egeret és a billentyűzetet veszik igénybe, ami nem is csoda, hiszen sokkalta nehezebb lenne mással helyettesíteni ezeket (gondoljunk csak Xbox-on a Halóra, ahol, azért valljuk be, mindenki megszenvedett, amikor először akarta a controllerrel mozgásra bírni a karakterét).

Jelen cikkünkben szeretnénk néhány irányítót bemutatni, amelyek főként repszimekhez és autószimekhez készültek – tehát elsődlegesen kormányokról és joy-okról lesz szó. Szeretnénk felhívni a figyelmet arra, mikre érdemes ügyelni a választásnál, és melyek azok az alapvető hiányosságok, amik esetlegesen megkeserítheti életünket, ha rosszul választunk a termékek közül.

A teszteléshez nagyrészt két programot használtunk, amelyek közül az egyik az IL-2 Sturmovik, a másik pedig a Screamer 4x4 volt. Mindkettő le tudta kezelni az irányítók legtöbb funkcióját, így az összehasonlításhoz kiváló alapot nyújtottak. Operációs rendszerként Windows XP szolgált háttérül, ami szerencsére azért elég sok irányítót alapból ismert a meghajtóadatbázisából. Amúgy csak PC-vel próbáltuk ki őket, de ahol a dokumentációjuk szerint mással is kompatibilisek, ott ezt is feltüntetjük.

BOTKORMÁNYOK

A botkormányok szerencsére nem sokat változtak az idők folyamán, főként repülési szimulációkra használhatjuk őket, igazából nagy különbséget csak abban találhatunk, hogy melyiken hány tűzgomb kapott helyet, valamint hogy mennyire kézreálló a kialakítása. Esetleg némelyiken olyan extrákkal is találkozhatunk, amelyek igazán egyedivé változtatják az adott példányt.

Trust Predator TH400

A listát egy kellemes darabbal kezdeném, a Predator ugyanis minden szempontból kiemelkedett a társai közül, hiszen egyrészt USB-s csatolóval hozták forgalomba, ennek eredményeképpen csak be kell dugnunk a számítógép megfelelő portjába (2.5 méteres kábele van szerencsére), és máris használhatjuk (operációs rendszere válogatja természetesen). Van rajta jó sok gomb: 4 tűzgomb és egy HAT-irányító, melynek segítségével a legtöbb repszimnél például körbenézelődhetünk a pilótafülkében. Ami még kiegészíti az egészet, az a tolóerőt szabályozó tekerő, amely a botkormány tövében található. Az egyetlen kifogásolnivaló talán az lehetne, hogy elég nagy helyet foglal el az asztalon, ezért cserébe viszont egész jó stabilitással rendelkezik. Összességében kiváló választás, kapunk a termékre 2 év jótállást, és egy mulattató használati útmutatót is, ami ráadásul gameportos joy-okhoz készült. Használható: csak PC.

Trust Predator QZ 500

Nevezhetjük az előző nagytesójának, mivel 10 gombjával, még nagyobb alapterületével, két tolókájával és komolyabb külsejével elég tekintélyteremtő tud lenni. Igazán részletesen szabályozható minden aspektusa, ráadásul a dokumentációja mellett a CD-n (merthogy azt is kapunk hozzá – ezzel is kiemelkedik a sorból) saját meghajtó is található, amely különböző játékokhoz alapbeállításokat tartalmaz a jó sok gombhoz, ezzel is megkönnyítve munkánkat. Ennek ellenére természetesen saját magunk is készíthetünk és tárolhatunk gombkiosztásokat a segítségével. Ami még érdekes lehet, hogy ezen a példányon módosíthatjuk a középre igazítás mértékét, a botkormány talapzatának alján találhatunk két csúszkát, amellyel igazíthatunk „hardveresen" is a dolgon. A csatlakozás újfent USB-s, tehát pillanatok kérdése az üzembe helyezése, jó nagy helyet foglal az asztalon és jó súlyos is, azonban maximálisan stabil ezáltal. Kapunk hozzá jótállást, valamint az előbbiekben már említett mókás használati útmutatót. Jó

vétel azoknak, akik elég sokat várnak a botkormánytól, és szeretnék, ha az minél időtállóbb és flexibilisebb lenne. Használható: PC és Mac.

Logic3 Top Fighter

Alacsonyabb kategóriás példány következik, azonban még továbbra is az USB-változatok közül. A Logic3 példánya kissé ódivatú külsővel rendelkezik, kialakítása a hagyományos joyokéval megegyező, van rajta 4 tűzgomb, fizikailag kalibrálható a botkormány középre igazítása, valamint van rajta egy tolóerő-szabályozó

is. Ami a régi szép időket idézi – található egy turbógomb is a többi között, amely igazán jól jöhet kis „cheat"-ként a játékokhoz. Jótállási jegy jár hozzá, a mókás útmutató egy javított verziója van mellé becsomagolva (csak kicsit veszített jellegéből). A mérete jó kicsi, az alján tapadókorongokkal tehető stabilabbá az asztallal való kapcsolata. Olcsó, kicsi, megéri a kevésbé profi felhasználóknak ezt választani. Használható: PC, Mac, iMac.

Logic3 Tornado PC

A másik ódivatú változat, kicsit korábbi megjelenéssel, mint az előző példány, van rajta 2 tűzgomb, egy auto fire, beállítható a botkormány középre igazítása, meg tapadókorongos az alja. Jótállás, meg a szokásos első verziós kis lapocska, ezúttal a gameport legalább stimmel. Kicsi, régi, csúnyácska, elavult. Használható: csak PC.

Logic3 PC Hurricane

Azt a következtetést már levonhatjuk, miszerint a Logic3 nem sokat költ a designolásra, ugyanis a most következő példány is pont úgy néz ki, mint ami a Top Gun előtti időkből származik. Azonban ezen már van 8 tűzgomb (4 oldalt, a talapzaton, 4 a botkormányon), turbógomb (külön-külön a két gombcsoporthoz), HAT-irányító a nézelődéshez, meg a középre igazítást itt is lehet szabályozni. A csatlakozója

szabvány gameport. Kapunk hozzá Win'95-ös drivereket, jótállást, meg külön tapadókorongokat, amiket magunknak kell a talapzat aljára „alkalmaznunk". Természetesen nem ússzuk meg az ezúttal második generációs magyar cetlit sem. Kicsi, régi, de alapvető célokra megfelel. Használható: PC.

Logic3 Phantom 2

Gondolom, nem kell már külön mondanom, ez sem éppen a legszebb látvány, ráadásul elég ormótlan maga a kézfejre kitalált felső rész is. Ami azonban meglepett, amikor először kipróbáltam az összesen 4 rajta lévő gombot, az a hangjuk volt. Aztán gyorsan társítottam egy képzettel is: hiszen ez mikrokapcsolós! És valóban, manapság ritkaságszámba megy, ha hasonló megoldással találkozik az ember, de ez esetben a nosztalgiahullámot már semmi sem állíthatta meg. A gombjai természetesen sokkal jobbak az eddigieknél, van rajta HAT-irányító, egy tolóerő-szabályozó kar, továbbá a középre igazítás lehetősége itt is megadatott. Ami még érdekes, hogy mind USB-csatlakozót, mind gameportot találunk rajta, ugyanis kapunk egy rövid kábelt, amivel az utóbbit USB-re módosíthatjuk. Van jótállás, meg magyar cetli is (második generációs). Ugyan maga a joy nem nagyon nyerte el a tetszésemet, a mikrokapcsolók és a kétfajta csatlakozó használatának lehetősége kimondottan pozitívan hatottak. Ha már ebből a kategóriából, ettől a gyártótól kellene választanom, azt hiszem, e mellé tenném le a voksom. Használható: PC, Mac, iMac.

GAMEPAD

Ugyan gamepadeket ritkábban használunk a PC-hez, mint botkormányt vagy kormányt, jó pár ügyességi és akciójátéknál nagy hasznát vesszük a hasonló irányítóknak, ha más miatt nem is, legalább azért, mert nem a billentyűzetünket tesszük ilyenkor tönkre. Arról nem is beszélve, hogy sokan emulátorokat is használnak, vagy éppen a konzoljátékok átiratait szerzik be PC-re, és természetesen ezekhez (lásd pl. Rayman) kiváló egy hasonló irányító beszerzése. Mivel ezek elég kevés számban fordulnak elő, ráadásul helyünk sincs a részletezésükre, így egyetlen terméket tudunk csak az összeállításunkban bemutatni.

Logic3 PC Avenger

A gamepadekhez általában iszonyat hosszú kábel jár, szerencsére jelen esetben sincs ez háttérbe szorítva: 2 méterrel gazdálkodhatunk, ami általában elég szokott lenni. A felépítése a bonyolultabb konzolok irányítójához hasonlít, van rajta 6 elülső gomb, valamint két oldalsó (a markolatnál). Ezeket egyenként lehet kikapcsolni, normál vagy turbó módba tenni. Van egy csúszka is, valamint egy digitális és egy analóg irányzék (lásd még: Xbox irányítója), melyek között egy kapcsolóval választhatunk. A digitális változat középre igazítását fizikailag is módosíthatjuk két oldalsó csúszka segítségével. Van jótállás és útmutató is természetesen, valamint meghajtó is érkezik hozzá egy kislemezen. Kiváló választás a gamepadek közül, szinte mindent tud a szükséges funkciókból, a csatlakozója pedig gameportos. Használható: csak PC.

KORMÁNYOK

Manapság egyre több kormány lát napvilágot, azonban mivel ezek elég nagy befektetésnek számítanak, érdemes jobban is körülnézni, melyiket veszi meg magának az ember. Összeállításunkban három kormányt teszteltünk, a legkisebbtől a legnagyobbig.

Logic3 PC GTO Wheel
Ez a példány szimpatikus volt első látásra, kicsi méretével egyből megtetszett, kinézete sem volt túl komor, és a gombok (4+2 db) elhelyezkedése is kézreállónak tűnt. Az első probléma már az üzembe helyezés során felmerült, ugyanis csak megfelelő asztalra lehet tökéletesen rögzíteni a kormányt úgy, hogy az ne mozogjon használat közben. Éppen ezért érdemes előbb megtekinteni a terméket, és eldönteni, vajon az otthoni környezetben lehet-e csúszásmentesen használni. A másik negatívum a gyorsításra és lassításra használt gombok elhelyezése volt, amelyek sajnos mégsem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket, és több boszszúságot okoztak, mint gondoltam volna.
Összességében pofás példány, csak hát kényelmesnek nem volt nevezhető a használata, úgyhogy mindenki figyelmébe ajánlanám, hogy mérlegelje előbb az igényeket a választásnál. Jár hozzá meghajtó, a csatlakozója pedig gameportot használ.
Használható: csak PC.

X Technologies ForceRacer
Íme, egy komolyabb, pedálokkal is kiegészített példány, gondoltam magamban, aztán sajnálatos módon csalódnom kellett... Ugyan a kormány része egész jó a dolognak, ráadásul olyan tapadókorongjai vannak, hogy azt

még Spider-Man is megirigyelné, a fogása és állítható dőlésszöge is passzol, vannak rajta finom gombok is, ám sajnos a pedálokat tartalmazó rész minden csúszásgátlást nélkülözött, és így elég nehéz volt használatba venni. A termék érdekessége, hogy egyszerre PlayStationhöz és PC-hez is jó, ami alapjaiban véve nem egy rossz dolog, azonban főként az előbbihez igazították a tulajdonságait, amit az is jelez, hogy PC-hez „2-axis, 4-button joy"-ként kell installálnunk. Eléggé kiábrándító, így nem nagyon ajánlanám a PC-sekneк, a konzolosoknak már inkább, de ott meg felhívnám még egyszer a figyelmet arra, hogy a pedálok alá valamit tenni kell, hogy ne csússzanak! Használható: PC (gameport) és PS.

Logic3 PC Top Drive GT+
Utolsó versenyzőnk egész jól vizsgázott, a Logic3 terméke egy könnyen forgatható kormánnyal, sebváltóval, valamint pedálokkal lepi meg a játékosokat. A kormányon egy rakat gomb helyezkedik el, ha ezeket kellett volna használnom gyorsításra/lassításra, valószínűleg ez az elrendezés is jócskán zavart volna a kormányzásban, azonban itt ilyen probléma nem akadt, mivel a csatlakoztatás után azonnal átváltottam a pedálok használatára. Kapunk hozzá drivereket is, meg használati útmutatót, és garanciát is természetesen. Egész pofásan néz ki, van rajta éppen elég gomb, és itt szerencsére a pedál platformja sem csúszott el folyamatosan a vezetés során. Ha a kormányok kategóriáját nézzük, én ezt ajánlanám a többi közül, hiszen ha valaki már hasonló célra ad ki pénzt, feltehetőleg időtálló, jól használható példányt szeretne beszerezni.
Használható: PC.

Nagyjából az összeállítás végére érkeztünk, remélhetőleg sikerült valamennyire átfogó képet mutatnunk a lehetőségekről és a kapható termékek típusairól, noha azt azért sosem szabad elfeledni, hogy ez csak egy töredéke azoknak, amiket a boltokban meg lehet találni. Én ugyan sosem fogom megszeretni a kuplung nélküli vezetést, de aki még nem vezetett valódi kocsit, annak biztosan nagyobb élmény lesz az iránybillentyűk nyomogatásánál, ha saját kormányával irányíthatja az éppen aktuális autócsodát. Örőm volt mindenesetre találkozni mikrokapcsolós joystickkel is, hiszen ezek manapság kuriózumnak számítanak. Más már nem maradt hátra, mint hogy jó játékot kívánjak mindenkinek!

Chilly

Az összeállításhoz a szükséges termékeket az Automex Kft. biztosította.

GERICOM
mobile world

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen azt az exkluzív gépet!

- SiS 645 DX chipset
- **16x CD író / 16x DVD Combo Drive**
- **ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben

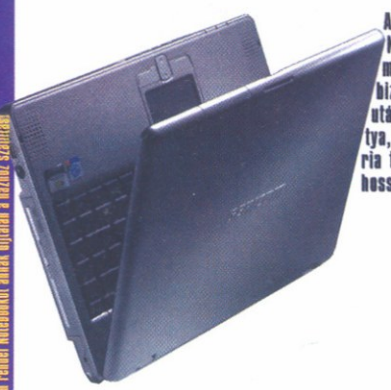
- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

399.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

449.900 Ft

X5



VILÁGÚJDONSÁG!
Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

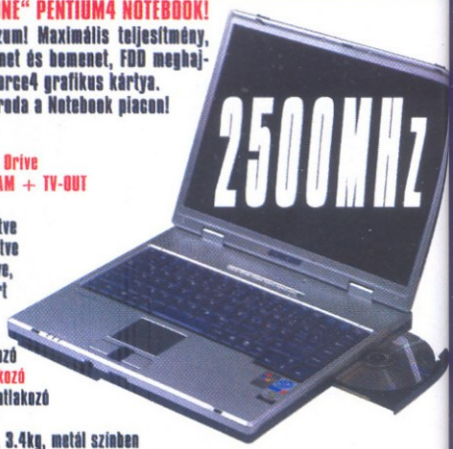
- **Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- **Wireless LAN (ÚJDONSÁG !!!)**
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

439.900 Ft

Supersonic Force

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!
Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!



- SiS 645 DX chipset
- **8x CD író / 8x DVD Combo Drive**
- **Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- **1.44 FDD meghajtó**
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- **Soros, párhuzamos csatlakozó**
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

399.900 Ft

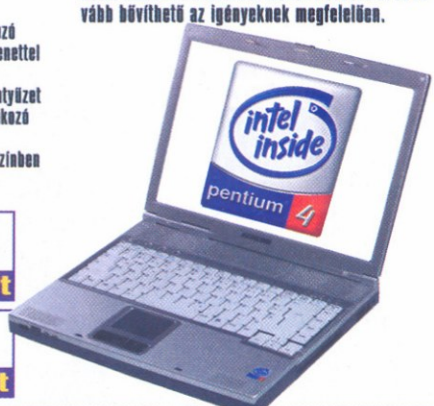
- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

449.900 Ft

WEBGINE Per4mance

- SiS650 chipset
- 8x sebességű CD-Író + 8x DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 AGP grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB port, PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

GERICOM WEBGINE Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét a Pentium4 processzor erejét a DDR memória gyorsaságát és a CD-író+DVD meghajtó hatékonyságát. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően.



- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

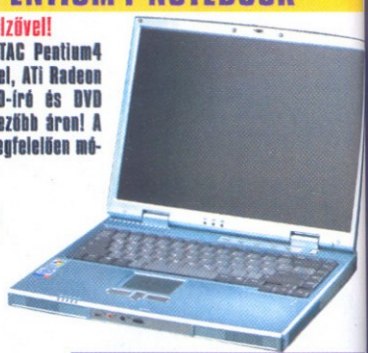
339.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

379.900 Ft

MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szenzációs kijelzővel!
Szenzációs áron forgalmazzuk a MITAC Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATi Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!



MITAC

- **Intel 845 chipset**
- **ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez

299.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez

349.900 Ft

Gericom ingyenesen kihúzható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

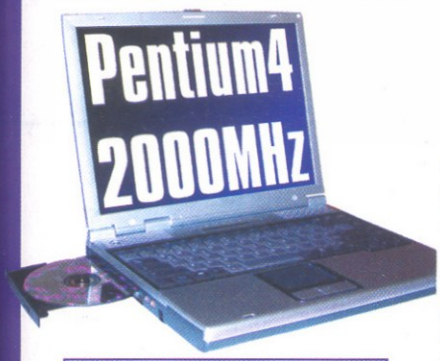
B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

WEBSHOX Plus Per4mance



- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyuzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

289.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

WEBSHOX Per4mance

GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételáru Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! Pentium4 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

BOMBA ÁR!

- SiS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- SiS650 grafika max: 64MB DDR RAM
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal
- Windows billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor
- PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

289.900 Ft

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

139.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

189.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 128MB DDR RAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 vagy Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 40GB merevlemez

94.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB
- 40x SONY CD író
- 60GB merevlemez

119.900 Ft

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1240x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merev lemez
- 256 DDR RAM
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA port
- 3x USB, PS2 port
- Digitalis 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg

399.900 Ft

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép! Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. Kristálytiszta 17" TFT kijelző, GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD Combo meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár idodai munkára minden szempontból tökéletes választás!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

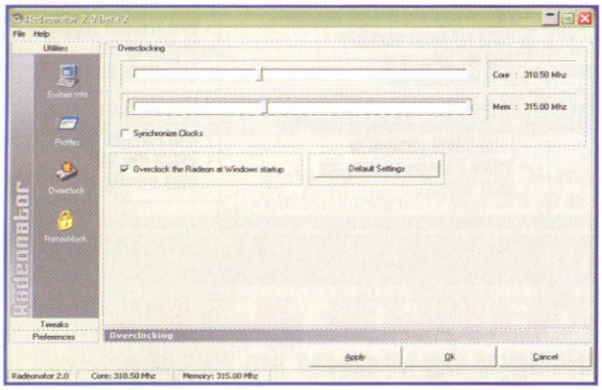
ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Design by Laza

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paramétereivel beszerzésükig függően változhatnak!

TUNING

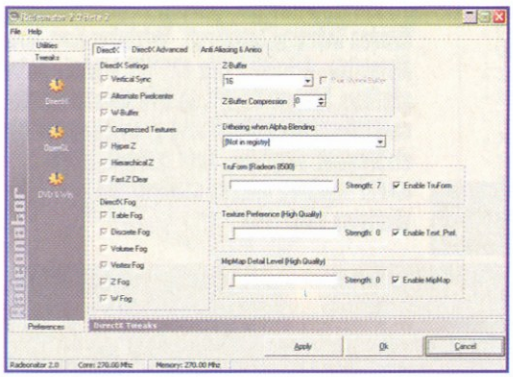
Mindenkinek jogos vágya, hogy a szűkös forrásaiból a legtöbbet hozza ki. Ennek egyik jó módja a meglévő vasak csúcsrajáratása.



A múlt havi benchmark körkép után most néhány, a videokártyák finomhangolására és tuningolására szakosodott programot szeretnék bővebben ismertetni. Nagy előnyük, hogy teljesen ingyenesen használhatjuk őket, továbbá hogy profi és lelkes csapat áll mindkét szoftver mögött, ami garantálja a folyamatos frissítést és esetleges hibajavítást. A másik téma a Windows XP finomhangolása, és rejtett képességei kiaknázása köré épül, illetve megismerhettek egy nagyszerű registry-karbantartó programot is, ami sok későbbi bosszúságtól kímélheti meg az egyszeri felhasználót. Lássuk akkor a felhozatalt!

Radeonator 2.0

Az ATI Radeon GPU-val szerelt videokártyák finomhangolására készült, támogatja a Radeon 7000, 7200, 7500, 8500, 9000 és 9700 típusokat, és komplett megoldást kínál azok számára, akik ilyen kártyával rendelkeznek. A „Utilities" fül alatt az első menüpontot választva egy átfogó képet kaphatunk a rendszerről (processzor típusa, az éppen használt operációs rendszer verziója, a driver verziója, sőt, még „uninstall driver" funkciója is van, és megtudhatjuk a meghajtó könyvtárát is). A „Profiles" menüpont alatt különböző játékokra és más programokra (pl. 3dmark 2000/-2001, Max Payne, 3dsmax, Maya 4.0), kihegyezett beállításokat találunk, így biztosak lehetünk abban, hogy kártyánk az adott alkalmazás alatt a legjobb teljesítményt nyújtja. A harmadik menüpont az „Overclock", itt kedvünkre állítgathatjuk a mag és a memória órajelét, akár szinkron, akár aszinkron módban, valamint beállíthatjuk, hogy automatikusan, már a Windows betöltődésekor emelje meg a kártya órajeleit. A „Refreshlock" nagyon hasznos szolgáltatás, amely egy csapásra megoldja a Windows XP alatt jelentkező, DirectX és OpenGL alkalmazások képfrissítésével kapcsolatos problémát. A „Tweaks" fül alatt vannak az igazi csemegék: a kártya minden tulajdonságát szabályozhatjuk mind DirectX, mind OpenGL alatt, többek között állíthatjuk a Truform erősségét, az anti-aliasing és az anizotropikus textúraszűrés minőségét, és így tovább. A DVD lejátszáshoz kapcsolódóan is találunk néhány beállítást, ezeket is érdemes egyszer átfutni.



NVmax 4.01

Ez a program szinte teljesen megegyezik a fentebb ismertetett Radeonatorral, egyetlen lényeges különbség közöttük, hogy az NVmax (mint azt a neve is mutatja) az NVIDIA alapú kártyák optimalizálására lett kifejlesztve. Itt is találkozhatunk mind a tweak, mind pedig az overclock szekcióval, sőt, az újabb verziók már a Radeonatorban is dicsért refreshlock funkciót is megkapták. Szintén képes a Windows bootolásával együtt indulni, továbbá a végletekig beállíthatjuk a TV kimenet paramétereit, a színkezelést stb.

RegCleaner 4.3

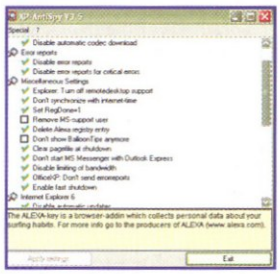
Windows alatt a legtöbb fagyást, instabilitást a registry elszemetelődése okozza. A hozzáértőbbek akár a regedit segítségével is megpróbálhatják rendbe rakni a regisztrációs adatbázist, azonban még számukra is megkönnyítheti a munkát egy célprogram, jelen esetben a RegCleaner. A segítségével turkálhatunk a Startupban, kitörölhetjük egy program eltávolítása után mégis az Uninstallban maradt bejegyzéseket, és ami a legjobb, megkeresztethetjük vele a felesleges bejegyzéseket, a kereszthivatkozásokat stb., majd ezeket egy mozdulattal el is távolíthatjuk. Ha véletlenül mégsem felesleges bejegyzést töröltünk volna ki, akkor használhatjuk a backup/restore opciót.

Ennyi lenne erre a hónapra, mindenkit megkérnék, akit érdekel a tuning (mind hardveres, mind szoftveres értelemben), az írjon a címre, várom a témajavaslataitokat; ha pedig egy adott kérdéskörben több levelet is kapok, azzal a rovat keretein belül is bővebben foglalkozom majd.

Papabear

XP-ANTI-SPY V3.5

A Windows XP (csakúgy, mint a Windowsok úgy általában), sok rejtett, vagy éppenséggel csak hosszas keresgélés árán elérhető funkcióval rendelkeznek.



Az XP-Anti-Spy ezen funkciók elérését és manipulálását könnyíti meg, olyannyira, hogy még installálni sem kell, csupán a mindössze 76 Kbyte-os exe fájlt kell elindítanunk. Kikapcsolhatjuk a sokakat zavaró hibajelentéseket, deaktiválhatjuk az Alexát (ez a programkód felelős a számítógépünkön való „kémkedésért", és az információk továbbításáért az MS felé), bekapcsolhatjuk a gyors lekapcsolást, és még rengeteg dolgot tehetünk meg eme aprócska program segítségével.

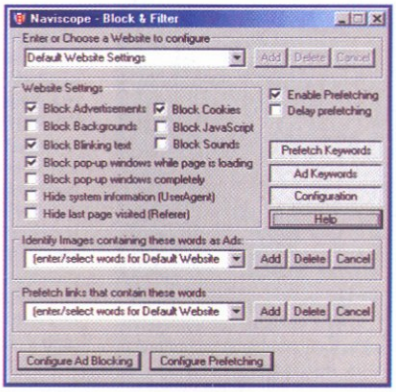
UTILS

Mindennapi munkánk során gyakran nem is gondolunk arra, hogy az épp elvégzett feladatot sokkal egyszerűbben is meg lehetett volna oldani, ha birtokában vagyunk a megfelelő segédprogramnak. Pontosan ilyen a hamarosan ismertetett három, ingyenesen kipróbálható szoftver is.

Sok szeretettel köszöntök minden régi, és remélhetőleg annál is több új olvasót. Immáron a második alkalom, hogy kezetekben tarthatjátok a megújult PC.GAMES-t. A mostani számban kissé változtattunk a Software rovaton, ugyanis ezentúl nem csak egy témakörből fogtok itt programismertetőket találni, hanem tetszőlegesen különböző jellegűeket is. Továbbra is várjuk javaslataitokat a szerkesztőségbe, de ha kér(d)ésetek, problémátok akad, azt is, és ha tudunk, segítünk benne. Az itt bemutatott programokat ezúttal is megtalálhatjátok DVD mellékletünkön.

Mp3 Tag Studio 3.01

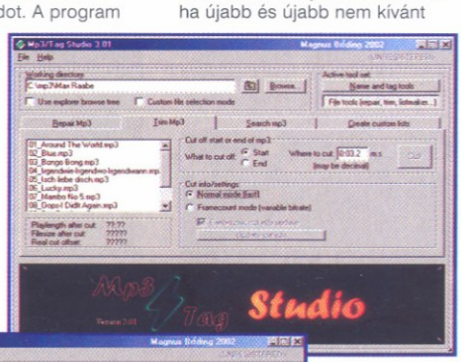
Aki jártas az mp3 világában, az bizonyára már találkozott tag szerkesztőkkel, és egyéb hasznos segédeszközökkel is. Az Mp3 Tag Studio 3.01 szinte minden ehhez kapcsolódó dolgot professzionális szinten elvégez helyettünk, ráadásul teljes automatikusan. Egyszerű kezelőfelülete révén könnyedén kiválaszthatjuk az éppen nekünk kellő szerkesztési módot. A program funkciói gyakorlatilag két részre oszthatóak. Találunk tag- és fájlnévszerkesztő opciókat, illetve az adott fájlal végezhető speciális szerkesztéseket (vágás, javítás, stb...). Rendelkezik egy részletes keresővel is, mellyel rengeteg szempont szerint kutathatjuk fel gépünkön az adott feltételeknek megfelelő zenefájlokat. Akár többfajta listát is kreálhatunk vele, például Winamp-kompatibiliset is. De természetesen az előbb említett tag és fájlnév szerkesztői üzemmódban is rengeteg, egyszerűen beállítható automatikus opciókat találunk. Aki nagyobb méretű mp3 gyűjteménnyel rendelkezik, és szeretné egyszerűen és gyorsan rendszerezni, átláthatóvá tenni azokat, mindenképp próbálja ki ezt a programot.

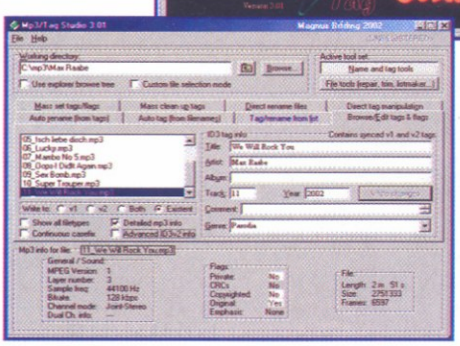


Licensz: shareware
Korlátozás: nincs
www.magnusbrading.com/mp3ts

NaviScope 8.67

Gondolom mindenki találkozott már netezés közben (főleg külföldi site-okon) a felpattanó reklámablakokkal, melyek bezárása néha újabb és újabb nem kívánt hirdetések előbukkanását eredményezi. Többek között ezek, és másfajta reklámok kiszűrésére is készült ez a program. Nekem ami először feltűnt, hogy sajnos elég csúnyácskára sikeredett szegénynek a kezelőfelülete, és nem is valami áttekinthető, de ezt szerencsére működés közben eltüntethetjük, így nem zavar majd minket a böngészésben. A program funkciói nagyjából megfelelnek egy átlagos programnak a kategóriájában, azonban ami nagyon hasznos benne, hogy több fajta grafikusan megjelenített real-time statisztikával tud szolgálni, többek közt figyeli a kapcsolódás sebességét, a lapletöltéseket, de még akár a böngésző cache tárának telítettségét is. Egy másik nagyon eredeti funkciója a Website Tools néven futó kis segédprogramja, amely automatikusan megjeleníti a böngészővel letöltött weblap fastruktúráját, és egy kattintással a kért helyre navigálhat, ezzel is megkönnyítve a szörfözést. Egy beépített keresőt is találunk benne, amivel egyszerűen lehet a megadott kulcsszavakra rákeresni a legnagyobb külföldi keresők motorjával. Egy próbát biztosan megér.





Licensz: shareware
Korlát: 30 napos időlimit
www.naviscope.com

Net.Medic 1.2.2

Az előző programmal szemben a Net.Medic felinstallálása után egy nagyon szépen kidolgozott igényes programot kapunk kézhez. De hogy mit is tud a program? Többek között szinte mindenről képes statisztikát és részletes log filet készíteni az Internet-forgalmunk alapján, akár real-time is, amit aztán grafikonokkal, vagy táblázat formájában meg is jeleníthetünk, és egy gombnyomással kinyomtathatunk. Az összes funkciójának ismertetése rengeteg időt és helyet venne igénybe, így ettől most eltekintek, de már a képen látható kezelőfelületen is látszik, hogy nem egy kispályás programmal van dolgunk. Egyszóval, aki még nem ismerné a Net.Medic-et, az most feltétlenül próbálja ki, nem fog csalódni.

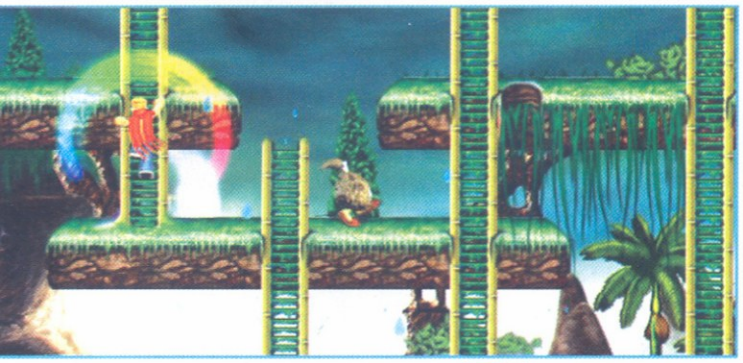
Licensz: shareware
Korlát: 30 napos időlimit
Weblap:
www.vitalsigns.com/netmedic

Rusty

GLOBAL STAR SOFTWARE
INTERACTIVE VISION
WWW.GLOBALSTARSOFTWARE.COM/PRODUCTS/GLS00224
AZ ÁR NEM ISMERT

WORLDS OF BILLY 2

Ha nosztalgiát érzel a Commodore-időszak, valamint a saját gyerekkorod iránt, akkor csekkold le a Worlds Of Billy 2-t! Garantáltan könnyes retrohangulat!



A Worlds Of Billy sorozat második darabját tartom a kezemben, kedves emberek. A címben szereplő Billy egy tizenegy-két éves kiskölyök, nagy, piros sállal a nyakában, szalmaszőke hajjal, trapéznadrágban és pulóverben. Körülbelül így képzetem el anno Nemecsek Ernőt, vagy az Erich Kästner-féle Repülő osztály esernyővel ejtőernyőző Uliját, de aki nem ennyire vizuális típus, az képzeljen maga elé egy hippigatyás Macaulay Culkint, vörös pilótasállal a nyakában. Na, a mi Billy barátunk pont olyan, egészen a megszólalásig.

A Worlds Of Billy első verziójához nem volt szerencsém (csak szólok, a sasszemű gamerek már lecsekkolhatták a Worlds Of Billy 2 demóját a múlt havi számunk DVD mellékletén), de gyanítom, hogy lényegi dolgokban nem nagyon lehetett más, mint a most ismertetésre kerülő második rész. Ez tudniillik olyan „mászkálj-szedegess-közben-kerüld-el-a-rosszakat" jellegű platform-játék, amelyekhez hasonlókkal (bár jóval fapadosabb kivitelben) anno, boldogult tizenegy-két éves koromban repedtre játszottuk magunkat az akkor még közepesen menőnek számító Commodore Plus 4-eseken, illetve később a Commodore 64-en.

A Worlds Of Billy 2 tíz különféle világot tartalmaz, amelyek – egy nagytudású weboldal szerint – az ifjú Billy képzeletében manifesztálódnak (sic). Hogy ezt hogy értették, azt talán még eme felülmúlhatatlan mondat szerzője sem tudja, a lényegre viszont rátapintott. Ebben a bizonyos tíz világban ugyanis valóban gyermeki fantáziához méltó kreatúrák rohangálnak. Az én személyes kedvencem a két lábon sétáló ködkürt (vagy mifene, mások szerint gramofonhoz hasonlít, bár lemez nem forog rajta), ami, ha Billy a közelébe megy, aktivizálódik, és lesikítja a kisfiú haját. De érdekes kreatúra még a sétáló szőrmók (feje tetején hercig kis copffal, és nagy, pislogó szemekkel), vagy ugyanennek a szarvakkal ékített sisakot viselő verziója. Láthatunk még sétáló citromra, meg almára emlékeztető jószágokat is (majd elfelejtettem mondani, hogy a ködkürt/gramofon több világban is ott van, míg a többi egy-egyben), sokak számára viszont az a lény lesz a legmulatságosabb, ami egy nagy rakás barna trutymóból, és az abból kilógó két csirkelábból áll. Kinekkinek a magasan szárnyaló fantáziájára bízom, hogy ez vajon micsoda.

Billy, ahogy minden hasonló játékban dívik, pályáról pályára halad, éspedig akkor léphet át a következő helyszínre, hogyha lenyomta az aktuális pályán szambázó összes szörnyecskét. Ehhez többféle eszköz áll a rendelkezésére; az elején még csak egy csákánnyal áshat nekik csapdát (amelybe ha belesnek, akkor el kell őket ásni egy fakalapácsra hasonlító eszközzel, amitől aztán lezuhannak az eggyel alattunk lévő szintre, és jól megnyuvadnak), de később ásóval is produkálhatja ugyanezt (sokkal gyorsabb, mint csákánnyal nyamvadtkodni), illetve később kap másfajta szerszámokat is. Ezek a cuccok a lezuhanó szörnyecskékből robbannak elő, csakúgy, mint a különböző varázsitalok (amiktől Billy sérthetetlenné válik), az ébresztőóra képében manifesztálódó idő-bónusz, és a többletpontokat jelentő érmék, illetve beazonosíthatatlan tárgyak. És így tovább, egészen a végéig.

A Worlds Of Billy 2 honlapján az „időtlen játék minden korosztálynak" mondat olvasható, mint kvázi-ajánló. Talán nem vall különösebb jóstehetségre az, hogy a megszállott CounterStrike rajongók nem fognak tömegesen Worlds Of Billy 2 cédéket vásárolni, akik viszont komálják az efféle platformjátékokat, avagy némi retrofeelingre vágynak, azok bátran ruházzanak be.

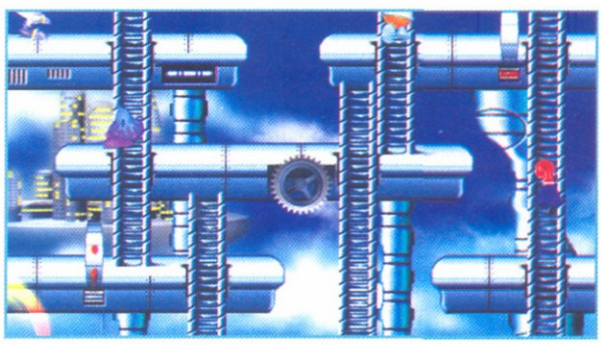
vincent

BILLY, A KÖLYÖK

A Worlds Of Billy első része még sima Billy néven futott, és annak idején, mint teljesen erőszakmentes, kimondottan gyerekeknek való játékként reklámozták. Itt a játék lényege nagyjából ugyanaz volt, mint a második részben, viszont a figurák egészen

mások voltak. Az itt szereplő Billy még nem az a Macaulay Culkin reprise volt, amilyet a második részben láthatunk, ehelyett egy hordóhasú, micisapkás, kerekfejű emberkével találkozhatunk szörnypüfölés közben.

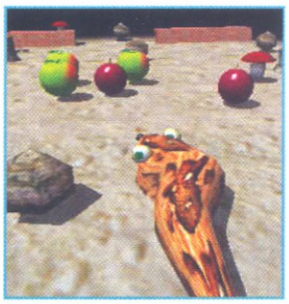
A Billy öt világot tartalmazott, (The Junlge, Construction Area, Lagoon Island, Ancient Egypt és a The Dark Cave), és az itt kószáló lények is lényegesen másképp néztek ki, mint a második részben szambázók; jelen sorok írójának a sétáló halloween-tökfej, és a gonoszarcú méhecske nyerte el legjobban a tetszését.



AXY SNAKE

Ha a mobiltelefonod gombjai már kalapácsütésre sem reagálnak, válaszd a PC-n játszható Axy Snake-ot, a Snake játék felturbózott változatát!

Nyilván nem én vagyok az egyetlen, aki a buszon-/buszmegállóban/fogorvosnál/estébé eltöltött kényszerű várakozás mákteával leszedált csigaként vánszorgó perceit gyakran üti agyon a mobiltelefonban található játékok valamelyikével zajló heveny küzdelemmel. A legkultikusabb, legismertebb, legjátékabb mobiljáték pedig minden kétséget kizáróan a Nokia telefonjaiban található Snake, amelyben egy, az előzetesen beállított sebességgel kúszó kígyót kell irányítani, felszedve az élelemként aposztrofált négypixeles kisgömböcöt, lehetőség szerint elkerülve, hogy a jószág eközben falba ütközzön, vagy beleharapjon a saját farkába. Ez utóbbi persze a játék előrehaladtával egyre nehezebb, mivel a beburkolt kisgömböcöktől folyamatosan nő a kígyónk, és növekedésével arányosan egyre nehezebb manőverezni vele. A Snake egyes verzióját aztán követte a kettes, ami többek között a Nokia 3310-esben található. Ezen már apróbb módosításokat is végrehajtottak, a kisgömböcök mellett megjelentek nagyobb jószágok is, amikért bónuszpontokat kaphattunk, de ha a mindenható mobiltulajdonos úgy akarta, akár labirintust is kreálhatott hű csúszómászója köré, megnehezítvén a saját dolgát, és eképpen feldobhatta kissé a játék hangulatát. Jómagam az egyes Snake-ban anno az ezres álomhatárt csak nehezen tudtam átlépni, de találkoztam már olyan emberrel, aki egyszer látott valakit, aki alkoholmámorban elejtett pár szót, miszerint a volt iskolatársa harmadik unokatestvérének a szomszédja háromezret teljesített az egyes verziójú Snake-on. Hogy mindez mennyire igaz, azt valószínűleg Cooper ügynök sem tudná megmondani, az viszont biztos, hogy egy esetleges Snake világbajnokságon brutális eredmények születnének.



Ezen okfejtés azért sikerült ilyen hosszúra, mert a cikk tárgya, az Axy Snake szintén a klasszikus mobiljáték alapján készült, pontosabban a lényege kábé ugyanaz; itt is az evés az elsőrendű feladat, amitől kígyónk egyre hosszabb lesz, és ha véletlenül a farkába harap, akkor vérzik. A számítógép persze jóval több lehetőséget rejt magában mint egy öt centis képátlójú mobiltelefon; ekképp grafikailag teljesen másképp néz ki a dolog. Itt a kígyó valóban kígyó, és nemcsak egy szaladgáló vonal jelképezi, valamint a felszedendő kígyótáp sem merül ki a kisgömböcökben, hanem szépen megrajzolt almákat, barackokat meg gombákat zabáltathatunk bélpoklos kedvencünkkel. Ami lényegileg változást jelent, az az idő, mint tényező belevétele a buliba, itt ugyanis záros határidőn belül kell megtömetnünk kígyócskánk pociját,

mert ha besötétedés után is a pályán maradunk, akkor az addig a szélen ólálkodó, villogó szemű szörnyetegek (testük nincs egyébként) s, úgy néznek ki, mint valami feketére festett, sátánista Mickey Mouse álarcok, gonoszul világító szemekkel) előjönnek rejtekükből, és leharapják a szerencsétlen jószág fejét, némi diszkrét vérspricceléssel közepette. A kijárat pedig úgy érhető el, ha lenyeletjük kígyónkkal a kulcsát, amit egy helikopterberregésre hasonlító zajt hallató pillangó dob be a pályára.

Az Axy Snake-ban egyébként háromfajta kígyó, kétfajta kameraállás, azokon belül pedig három-három nehézségi fokozat választható. Az alapfok értelemszerűen aránylag könnyen teljesíthető, a legnehezebb pályán viszont a kígyófalók és az időtényező szorítása mellett méhek és pókok is abuzálják szerencsétlen kígyónkat, ami természetesen rontja a hatásfokot, amely érték az elfogyasztott kaja és az akadályoknak való nekimenetel, elszenvedett méhcsípés, valamint az óvatlanul lenyelt kavicsok (amelyet kígyónk, mint részeg házmester, látványos okádással adnak vissza az anyaföldnek) arányaiból áll össze. Az összhatást viszont lerontja a néhány grafikai lazaság; a kígyófaló álarcokról már szóltam, de a távolabbi kameraállásban a kígyónk állkapcsa inkább papírrepülőgépnek néz ki, mint kígyóalkatrésznek.

Ha komoly Snake fanatikus vagy, és a hüvelykujjaid már kútágasként meredeznek az állandó mobilnyüstölés miatt, akkor próbáld ki az Axy Snake-t! Nem fogsz csalódni.

KORALLSIKLÓ

Az Axy Snake legszínpompásabb, labirintusban tekergőző kígyója a korallsikló, amit gyakran összetévesztenek a mérgező korallkígyóval. A külsőleg nagyon hasonlító két állatfajta az élénk vörös színű testük gyűrűmintázatának alapján különböztethető meg egymástól, az ártalmatlan korallsiklónak ugyanis kívül fekete, belül

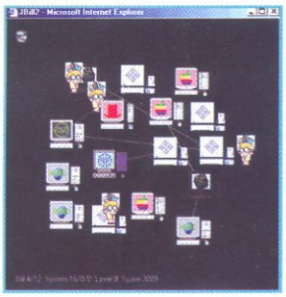
sárga színű gyűrűk találhatóak a testén, a mérgező rokonának pedig éppen ennek negatívja, azaz kívül sárga, belül fekete. A korallkígyó mérge rendkívül erős, idegbénító hatású, és kimondottan veszélyes az emberekre, ennek ellenére mind a korallkígyót, mind a veszélytelen korallsiklót rengetegen tartják házi terráriumokban, főleg a szépségük miatt.

JAVA JÁTÉKOK

E havi kis csokrunkban néhány JAVA-s játékot adunk át a játékos kedvű olvasóknak. Ezek a programok nem nyújtanak ugyan virtuális valóságot, sem szépen felépített, kidolgozott történetet, avagy a napokig, hetekig tartó végigjátszás izgalmát. Ezek a kis programok kizárólag arra születtek, hogy a tanuló (isten ments dolgozó) ember unalmas perceiben egy kis kikapcsolódást nyújtsanak, kizökkentsenek a monotonitásból.

JBill2

Sokan irigylik a gyakran félistenként kezelt rendszergazdákat vélt, vagy valós privilégiumaik



miatt. A most bemutatott kis játékban megtapasztalhatjuk, milyen nehéz is tulajdonképpen az ő életük.

Az ablakban számítógépeket látunk, amelyekre még véletlen sincs az a bizonyos sokak által használt operációs rendszer installálva. Ez nem tetszik a kis szemüveges figuráknak, akik mindenáron megpróbálják homogenizálni a rendszerünket. Ebben megakadályozhatjuk őket szimplán rájuk klikkelve, mire elejtik a hozott rendszert, és eliminálódnak.

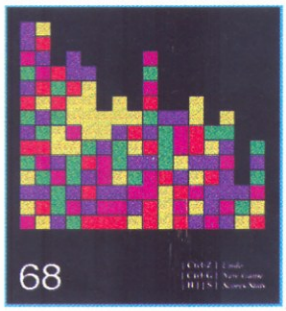
Ha már sikerült feltelepíteni a saját programjukat, még mindig van lehetőség elvenni tőlük a mi rendszerszoftverünket, amit egy mozdulattal visszainstallálhatunk a számítógépre. Vigyázni kell (főleg a felsőbb szinteken), mert a hálózatba kötött gépeken, ha már megfertőződtek az idegen rendszerrel, gyorsan tovább infektálódnak.

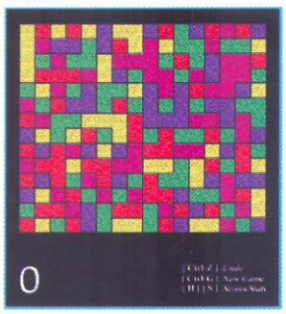
A pályafutásunk addig tart, amíg az összes számítógépet sikerül megfertőzniük, miáltal azok „beállnak a sorba", és bégetve(?!) kenyérpirítóvá válnak.

Honlap:
www.javagame.net/games/jbill2/

Cabeem

Ha a Cabeem-et kéne valahogy leírni, először biztosan valamilyen Tetris klónra asszociálnék, ahol ugye valljuk be nyugodt szívvel, igen nehéz már új ötlettel előállni. De szerencsére nem erről van szó. A téglácskák ugyan megvannak, de nem potyognak az égből, hanem már kezdésnél egy teli „tálat" kapunk. A cél teljesen kiüríteni az egészet, de mivel ez elég nehéz, minden levett téglacsoporttal növekszik pontjaink száma, tehát minél jobban le kell apasztani a kis téglák számát. Az egyedül álló kockákat nem, csak minimum párban, vagy többedmagával lévő ugyanolyan színű





lapokat lehet kiütni. Ha valamit kiszedünk, az összes följebb lévő leesik, némileg átrendezve ezzel a felette lévő sorokat.

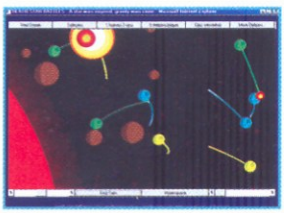
A játék a maga egyszerűségében is nagyszerű, keményen törhetjük rajta a fejünket, ami egyeseknél frusztrációt, míg másoknál függőséget okozhat.

Honlap:
http://www.aurete.com/cabeem/

Death Star Battle

Régi motorosok bizonyára ismerik a Worms című programot, ahol harcias kukacok körökre osztott játékban jól becélozzák egymást, majd odadurrantanak, és remélik, hogy jól számolták ki a bazooka röppályáját. (Még régebbi motorosok még arra is emlékszenek, hogy ennek a remek játéknak az alapötletét a Tanks játékból orozták, ahol tulajdonképpen ugyanúgy állóháborúban kellett a másikat likvidálni.)

Nos a Death Star Battles-ben a cél ugyanez, azzal a nüánsznyi különbséggel, hogy itt a terep adottságait bolygók és csillagok



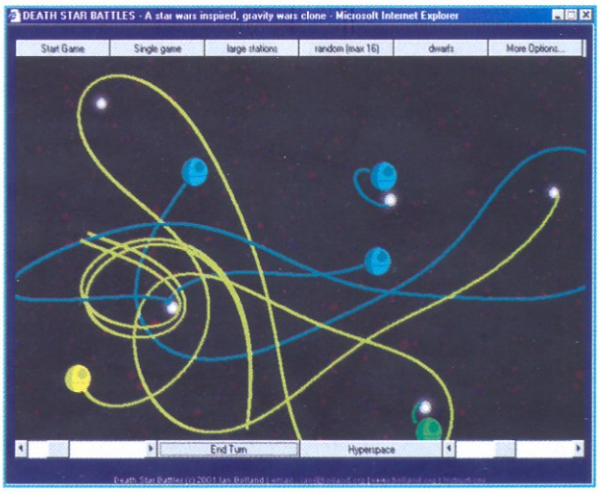
helyettesítik, a fix lefele ható – ahogy a fent említett esetekben történt – gravitáció helyett az égitestek vonzása adja a rakéták irányváltoztatásának módját. Ez nagyon különböző lehet a beállítható – igen sokféle – környezettől függően.

Az aszteroidamezőben sok kis gravitációs térrel kell számolnunk, míg egy vörös óriás esetében a tömegvonzás jobbára a legnagyobb test felé fog mutatni. Persze beállíthatunk vegyes rendszereket is, ahol gép legyen az állványán, amelyik gyorsan kiszámolja a lövedékek kacskaringós röptét.

Érdekességként vannak olyan rendszerek is (White Hole), ahol éppenséggel a gravitáció nem vonz, hanem taszít! Az asztrofizikában jártasabbak persze mondhatják, hogy ekkora távolságokon belül (amekkorát a játékban ábrázolnak) nem is létezhetnek stabil rendszerek, de ennek a játéknak nem is a tudományos ismeretterjesztés a célja, hanem a felhőtlen szórakozás. A mulatságot kezdhetjük egyedül a gép ellen, vagy akár barátainkkal is; csak az egér használatában kell osztozni. 2-12 személy játszhatja 1-6 űrállomással fejenként, amiből akár az összeset is vezérelheti a gép.

Honlap:
http://www.bolland.org/dsb.html

BeeGee

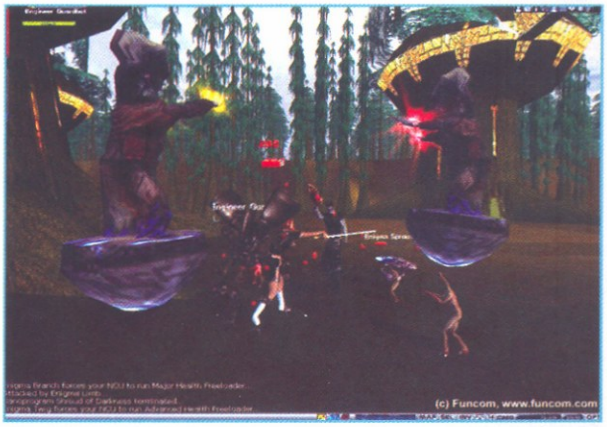


FUNCOM
FUNCOM
WWW.ANARCHY-ONLINE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

ANARCHY ONLINE

Lebegő járművek és lézerfegyverek a metropoliszok utcáin, ez az Anarchy-Online science-fiction világa.

Jó pár éve már, hogy az online játékok gombamód kezdtek el szaporodni, lehetőséget nyújtva ezzel arra, hogy a világ másik végén lévő egyénnel karöltve, vagy éppen ellenségként róhatjuk velük kalandjainkat. Persze a legnagyobb sikereket a – szinte korlátlan lehetőségeket biztosító – rpg alapú játékok aratták, és fogják is aratni. Ebben a MMORPG kategóriában jelent meg az Anarchy Online is.
Szakítva a hagyományokkal az utcai boltosok és irodaépületek sorai között vándorolhatunk sok ezer játéktársunkkal együtt. Ezek a városok persze minden frakcióra jellemzően néznek ki, így rögtön tudhatjuk, hogy kinek a területén járunk. Ám ha ez nem volna elég, és a természet lágy ölére vágynánk, akkor ott sem fog csalódás érni. Fantasztikus vízesések, romantikus naplementék, az égből lesújtó villámok és még sok más hihetetlen időjárási effekt nyújtja a tökéletes vizuális hatást.



Anarchy Online készítői a játékukkal az általuk megálmodott science-fiction világba kalauzolják el a kedves utazót, vagyis minket, játékosokat. De ugyanúgy, mint minden rpg-s játékban, itt is kapunk experience point-ot (tapasztalati pont), majd szintet léphetünk, és fejleszthetjük képességeinket illetve képzettségeinket. Az alap felállás szerint az Anarchy Online a Rubi-Ka nevű bolygón játszódik, ahol három különböző frakció tartja az uralma alatt a világot: a Klán, az Omni-Tek, és a Semleges Állam. Mint minden játéknál, itt is fontos a külcsín; sőt az online játékoknál talán még fontosabb is, hogy jól nézzen ki, hogy minél jobban bele tudjuk magunkat képzelni az adott világba. Ezen a téren az AO viszi a pálmát. Részletesen és gyönyörűen megrajzolt világban mászkálhatunk, ha csatlakozunk a játékhoz, ahol hihetetlenül kidolgozott városok várnak ránk, Sok más online játékban azzal tudják elrontani az élményt, hogy nagyon sokáig tart, mire karakterünk felépül a sérüléseiből. Ez az AO-ban szerencsére nem így van, hisz itt különböző nanoprogramok (varázslatok) és medkitek állnak a rendelkezésünkre, hogy javítsunk egészségi állapotunkon. Emellett a másik jó tulajdonsága a programnak, hogy igen fejletten támogatja a társadalmi viszonyainkat más játékosokkal, vagyis csatlakozásunk egy-egy kisebb csoportba igen kifizetődő lehet, mivel ilyenkor az egész csapat kapja az xp-t. Az AO szintén erős oldala, hogy soha nincs vége a játéknak, nem érezzük úgy, nem tudunk mit csinálni, vagy hogy szabályok közé lennénk beszorítva, ami köszönhető a véletlenszerű küldetésgenerálásnak is. De nem csak a történet végtelen, hanem Rubi-Ka világa is. Nem tetszik a hely, ahol éppen vagy? Akkor ugorj fel a „Rácsra", és utazz máshová, vagy vegyél egy lebegő autót, és száguldozz az utakon. Persze néhány opció csak a magasabb szintű karakterek számára elérhető, vagy akik sok kredittel (pénzzel) rendelkeznek.
A szabadság a karakterünkre és annak formálására is igaz. Nincsenek kaszt szerinti korlátok, mint más rpg-s játékokban, itt ha medikus vagy, az még nem zárja ki, hogy tanulj számítógép-programozást. Persze sokkal nehezebben fogja tanulni, és nem lesz olyan profi, mint egy technikus, de a lehetőség megvan rá. A több mint 60 képzettségnek és tulajdonságnak köszönhetően az ugyanabba a kasztba tartozó karakterek is teljesen különbözőek lesznek. Így karakterünket a saját szájunk íze szerint formáljuk meg, vagyis arra, hogy mit is szeretnénk vele a későbbiekben tenni.
Az AO-ban a több ezer tárgy még változatosabbá teszi játékot, hisz a rengeteg fajta páncélnak és ruhadarabnak köszönhetően csak rajtunk, és pénztárcánk vastagságán (illetve képzettségeinken) múlik, hogyan is nézzünk ki. De szintén mi dönthetjük el, hogy milyen színű bútorok legyenek a lakásunkban. Sajnos az AO a számtalan előnyös oldala mellett igencsak bővelkedik hibákban is, ami inkább „fizikai", vagyis grafikai hibák és a bugok, mint a falon átlövés, és a legsúlyosabb, amikor egész egyszerűen kidob a program. Igaz, a patch-ek megoldottak már néhány problémát ezek közül, de sok időbe fog telni, mire a legidegesítőbb hibák megoldódnak. Mindazonáltal a játék rendszerében is vannak foltok, mint a mászás képzettség, amikor semmire sem lehet felmászni. De ettől függetlenül ha valaki megfelelő sávszélességgel rendelkezik, és elegendő türelemmel, annak ki kell próbálnia az Anarchy Online-t!

Crowie

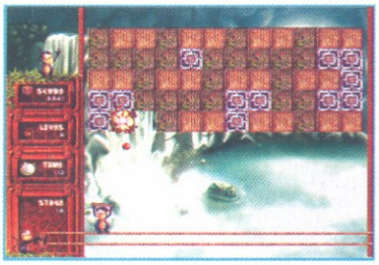
A KIEGÉSZÍTŐKRŐL

Az Anarchy Online sem úszhatta meg a sorsát, hogy kiegészítő készüljön hozzá, Shadowlands címmel. Ebben a két új világon kívül számtalan új fegyvert és páncélt találunk, melyeket az Árnyékvilágban szerezhetünk. Ezek annyira egyediek, hogyha visszatérünk a rendes világba, az ott élők nem tudják elképzelni, honnan szereztük.

Ezeket a tárgyakat viszont nem tudjuk eladni, eldobni, illetve kereskedni velük.

Ajánló mondat: Az „Anarchia" egyre több hívet vonz magához, szerencsére csak virtuálisan...

DVD TARTALOM



E havi DVD mellékletünk is követi az eddigi időszak koncepcióját: egy halom nagy durranást pufogtatunk el kegyeitek elnyerése végett, hogy aztán az apróbb, igencsak hasznos anyagokkal kényeztessünk titeket a végtelenségig... Először is ugye, itt van a jövő hónapban megjelenő **Haegemonia** – melyet szorgos magyar kezek forrasztottak össze másfél év kemény munkájával – az exkluzív összeállításunkból most azt tudhatjátok meg: hogyan is zajlik egy játékfejlesztés, végigkérdeztük a project összes nagyobb résztvevőjét, így egy majdnem háromnegyed órás videóinterjút kaptatok végeredményül ;) Aztán ott lohol a nyakában 2 másik kulisszatitkokat leleplező videónk – melyeket elsőként, és egyetlenként mutatunk be Nektek Magyarországon: 8, illetve 3 perces időtartamban nyilatkoznak a **Need for Speed: Hot Pursuit 2** és a **Tomb Raider: The Angel of Darkness** készítői. Persze gondoltunk a kevésbé játékos társadalomra is: több, mint egy tucatnyi apró, és közepesen apró felhasználói program, köztük a frissen debütált XP javítópackkal, 4 újabb játékmagyarosítással, képernyővédőkkel, DVD-s lejátszó szoftverekkel, keresztrejtvény-készítő programokkal – egyszóval mindennel, amivel csak lehet (s a lista még közel sem teljes – tessék végigbogarászni a részletes DVD tartalmat, plusz a korongot rejtett érdekességek után kutatva). Ehhez, és a magazinhoz kellemes időtöltést kívánunk.

Demo:
Bandits: Phoenix Rising / Beach Life / Conflict: Desert Storm / Dance Dance Revolution / Haegemonia: Legions of Iron / Hoyle Casino 2003 / Iron Storm / No One Lives Forever 2 / Unreal Tournamnet 2003 / WWE Raw

Freeware:
Bonivator / Crimsonland / Hanoi Towers / Megabane 2 / Max 2: Counterattack / Phobia III / Pox / RaceX / Robot Puzzle / Rock It

Képmutató:
A Fistful of Gold / Anarchy Online: Booster Pack / AquaNox 2: Revelation / Ballerium / Battle Realms: Winter of the Wolf / Broken Sword: The Sleeping Dragon / Call of Cthulhu / Cold War / Command & Conquer: Generals / Cultures 3 / Devastation / Doom III / FIFA Football 2003 / Hannbial / Homeplanet / Knight Rider: The Game / Mechminds / Midway: Naval Battles / O.R.B. / Race Tracks Unlimited / Silent Hill 2 / Starsky & Hutch / Steel of Haste / Tennis Master Series 2003 / The Great Escape / The Underworld: Crime does Pay / UFO: Aftermath / Vietcong / Warrior Kings: Battles / Xenus

Magyarosítás:
Mafia / MS Train Simulator / Operation Flashpoint: Resistance / Spider-Man

MOD:
Emperor: Rise of Middle Kingdom (Bonus Campaing) / Half-Life (Matrix Jump Mod Extreme Beta 2 / Retro CS v2.6 / Science and Industry v0.98 / Sven Co-Op Mod v2.0) / Quake (Quake Matrix v0.5) / Quake III Arena (Adventure / Matrix Quake III Arena v2.3 / Q Ball Beta 1) / Unreal Tournamnet (Thievery UT v1.1) / XIII (XIII Unreal Ed)

Patch:
Age of Wonders II v1.2 / Arx Fatalis v1.2 German / Battlefield 1942 v1.1 / Chessmaster 9000 v1.01 / Civilization III v1.29f / Command & Conquer: Renegade v1.034 / Divine Divinity Hotfix / Dungeon Siege v1.1 / Ghost Recon v1.3 / Grand Prix 4 v4.0 / Heroes of Might and Magic IV v2.0 / IL-2 Sturmovik v1.2 / Incewind Dale II v2.01 Beta / Neverwinter Nights v1.24 / Ski Park Manager Patch 2 / Sniper: Path of Vengeance v1.2 / Soldier of Fortune II v1.02 / The Partners v2 / Total Club Manager 2003 Patch 1 / Unreal Tournament 2003 Demo Patch 1 / Warcraft III v1.02a

Shareware:
Atomaders / Avernum 3 / Bongo Boogie / Exodus / Falls Classic / Halloween / Kampfer / Megamind / Miniverse Minigolf / Overflow / Scarlet Waves / Zipi Y Zape

Trainer:
Batman Vengeance / Battlefield 1942 / Beach Life / Celtic Kings / Conflict: Desert Storm / Earth 2150 / Emperor: Rise of the Middle Kingdom / Empire Earth: Art of Conquest / Incewind Dale II / Legion / Mafia / Midnight Outlaw: Illegal Street Drag / Moonbase Commander / Moto GP / Prince of Qin / Prisoner of War / The Thing

Túlélőcsomag:
ACDSee v4.02 / Adobe Acrobat Reader v5.05 / CloneCD v4.0110 / DirectX v8.1b / DirectX v8.1b NT / DivX Pro Video Bundle v5.02 / DivX Video Bundle v5.02 / FAR File Manager v1.70 Beta 4 / F-Prot v3.12 / Getright v4.5d / Go!Zilla v4.11 / Hypersnap-DX v5.00 Beta 2 / ICQ 2002a build 3728 / mIRC v6.03 / Nero v5.559 / Net Vampire v4.0 / Paint Shop Pro v7.04 / Quicktime v6.0 / RealOne Player v6.0 / Sonique Alpha v020814 / Winace v2.3 Beta 1 / Winamp v3 / Windows Commander v5.11 / Windows Media Player v7.1 / WinRAR v3.00 / WinZip v8.1 / WS FTP Pro v7.5

Utility:
AsCOrarend / Atomica Personal / Business Card Designer Plus v7.300 / Camouflage v1.21 / Capture Professional v5 / Connectix Virtual PC for Windows v5.0 / Freemeter v2.74 / Get IP v1.52 / HTML Kit / Internet Privacy Pro v1.0 / Real7ime Converter / SmartWhols v3.5 / Task Plus v3.8 / Unlimited Mouse v2.0 / Windows Media Player v9 Beta / Windows XP Service Pack 1

Video:
Armobiles / BloodRayne / Cold Zero: The Last Stand / Drome Racers / FIFA Football 2003 / Ghost Recon: Island Thunder / Harbinger / Links 2003 / Lithtech / Loop Hole / Midway: Naval Battles / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / O.R.B. / Prisoner of War / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Republic: The Revolution / Robin Hood: The Legend of Sherwood / Tennis Master Series 2003 / Tomb Raider: The Angel of Darkness / War Times

Wallpaper:
Asheron's Call 2 / Ballerium / Beach Life / Chessmaster 9000 / Europa / Final Fantasy XI / G.I. Combat / Haegemonia: Legions of Iron / Necromania: Trap of Darkness / Robin Hood: The Legend of Sherwood / Sea Dogs II / Silent Hill 2 / Spotswood and Eric / Stupid Invaders / Tom Clancy's Splinter Cell / Total Club Manager 2003 / War Times / XIII

Webkit:
Neverwinter Nights / Tom Clancy's Raven Shield / Tom Clancy's Splinter Cell / Total Club Manager 2003

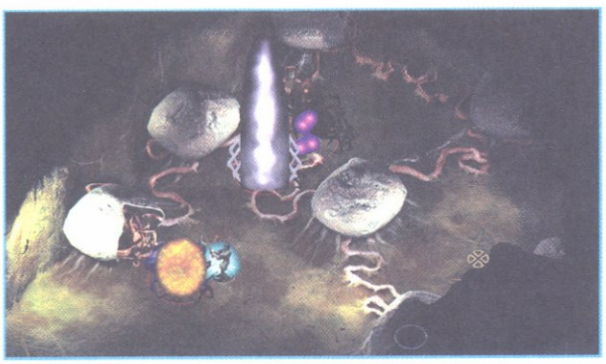
World Wide Web:
Az Akták / Babylon5 / Plüssmajom / Tökmák

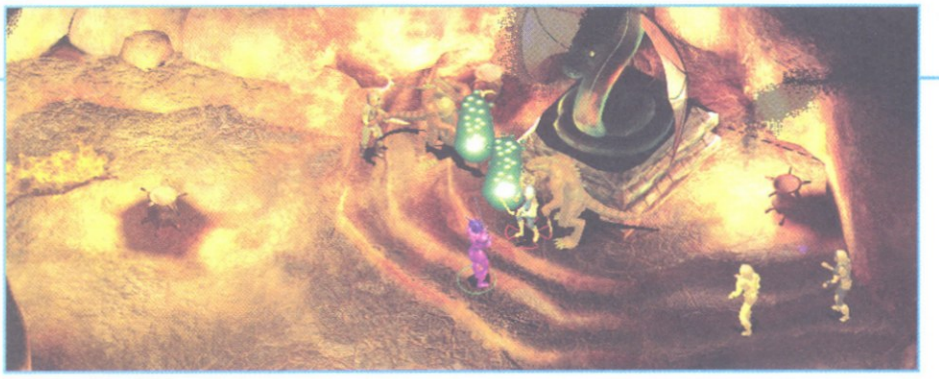
VIRGIN INTERACTIVE
BLACK ISLE STUDIOS
ICEWIND2.BLACKISLE.COM
11.990 FT

ICEWIND DALE II VÉGIGJÁTSZÁS

PROLÓGUS

Miután sikeresen kikötöttünk Targos partjainál, Hedron Kerdos, a hajó kapitánya azt javasolja, hogy keressük fel Ulbrec Dinnsmore-t, Targos szószólóját, aki a város központjában lakik. Útközben belebotlunk egy sérült katonába, aki arra kér, hogy hozzunk neki egy gyógyító italt a kikötőmestertől, Magdartól, aki a kikötő északi részében fekvő raktárban barikádozta el magát. Vigyázzunk, a dokkoknál rengeteg goblin ólálkodik, kutassuk fel és hányjuk kardélre valamennyit, ez lesz ugyanis Lord Ulbrec első feladata számunkra. A dokkoknál, az északi stégek egyikén találkozhatunk Brogannal, aki egy csapat goblint zárt be a közeli raktárba, amit egy tolvaj vagy egy kemény harcos segítségével nyithatunk ki. Miután megtisztítottuk az épületet (az épület alatti járatot se felejtsük el, találunk egy elhasznált varázstekercset!) a goblinoktól, Brogan azt tanácsolja, hogy beszéljünk erről Lord Ulbrec-kel a jutalom ügyében. Következő célunk legyen Magdar raktára, melynek ajtaja szintén zárva van (a fentebb ismertetett módszert kell ismét alkalmazni). Magdar nem tudja, hol tárolják a gyógyító italokat, ezért kutassunk át és vágjunk zsebre mindent, amit találunk (itt egyébként fel is szerelhetjük egy kicsit a csapatunkat), majd dolgunk végeztével vigyük el a gyógyító italt Reignek. Ekkorra remélhetőleg már végeztünk az összes goblinnal, így irány Ulbrec, aki hivatalosan is bevesz minket Targos védői közé, és arra kér, hogy további teendőkért jelentkezzünk Shawford Crale-nél, akit Targos Palisade kapuja fölötti házban találunk. Azonban ne induljunk rögvest Crale-hez, hanem mutassuk meg a goblinoknál talált teleport tekercset Ulbrec feleségének, Lady Ellitharrának, aki szerint a varázslat csak két tekercs esetén működik, így árulás alapos gyanúja merül fel, és megkér, hogy kutassuk fel az árulót. Phaen egy romos épületben lakik Ulbrec házától északra, aki a tekercs említésére mindent bevall, majd nekünk esik – megidéz pár orkot, és előszeretettel alkalmazza a Paralyzation nevű varázslatot. Talán úgy a legegyszerűbb legyőzni, ha még a csata elején bedobunk a tömegbe egy Oil of Fiery Burninget, a magára maradt mágus már csak csuklógyakorlat lesz; majd vigyük meg a hírt Ellitharrának. Most már nyugodtan találkozhatunk Shawford Crale-lel, aki elküld minket a Palisade északi falánál dühöngő törpe mérnökhöz, Olap Tamewaterhez, akinek fára van szüksége a fal befejezéséhez, és leküld a városközpontba a szállítóhoz, Lumbar Grundwallhoz, aki a fő utca déli részénél ácsorog. Tőle megtudhatjuk, hogy a szállítás azért szünetel, mert elromlott a daru, és nem tudja megjavítani. Miután közöljük a rossz hírt Olappal, elküld az apjához, Jorunhoz, aki a dokkok környékén, a kocsma mellett őrzi frissen ácsolt hajóját. Jorun ad nekünk egy tartalék fogaskereket, amit nekünk kell beszerelni a daruba, mert Lumbar nem hajlandó hozzányúlni. A javítás után menjünk vissza Olaphoz, aki így már be tudja fejezni a falat. Ezt követően Shawford egyből új feladattal lát el, nyílvesszőket kell hoznunk a nyugati falnál harcoló íjászkapitánynak, Isherwwodnak. A kapitány szerint Deidre, a városközpontban található Gallaway kereskedőház tulajdonosa nem fog egykönnyen megválni 300 nyílvesszőtől, így inkább fizessük ki a felszerelést a saját zsebünkből, majd vigyük el Isherwoodnak. Shawford újfent nem ad időt pihenőre, és megkér, hogy beszéljünk Koluhm Bonecutterrel, aki Myrkul papja, és a városközpont egyik romos házában faggatja a halott goblinok szellemét. **Ha van elf a csapatunkban, ő le tudja fordítani a goblin szavait (ha nincs aki fordítson, akkor Shawfordnak kell elvinni a szöveget). Így fény derül a Horda tervére.** A közelgő támadás hírére Shawford megkér, hogy szóljunk a Salty Dog kocsmában iszogató Iron Collar zsoldoscsapatnak, hogy tüstént jelentkezzenek a falaknál. A kalandozókat úgy győzhetjük meg a legkönnyebben, ha megfenyegetjük, hogy hírbe hozzuk őket az áruló mágussal. Mialatt jelentést teszünk Shawfordnak, megkezdődik az ostrom, mely alatt a Shawford szállásán tartózkodó pap ingyen gyógyít, ne szégyelljük ezt igénybe venni! A csata során három csapatot kell szétvernünk, az első kettő az északi falon tör be, őket nem lesz nehéz legyőzni. A nyugati falnál megjelenő goblin sámán és csapata azonban már keményebb dió lesz, a harcosok addig ne harcoljanak mással, amíg a sámán nem halott. A Targosi őrség segítségével sikerül visszaverni a goblin





A CSAPAT

Nehéz a helyes csapatösszetételt eltalálni. Én az ember harcos, elf kósza, drow mágus, elf mágus, félszerzet tolvaj és aasimar papnő összeállításban nyomtam végig a történetet, és így utólag visszagondolva nem találkoztam olyan akadállyal, amit a csapat összetétele miatt ne tudtam volna sikeresen teljesíteni. A rengeteg harc miatt sajnos a mágusok eléggé használhatatlanok az elején, viszont 10-es szint felett már elég erős bűvigékkel rendelkeznek ahhoz, hogy hatékonyan segítsék a harcosokat. Használjuk gyakran a Chaos, Confusion, Hold Person, Rigid Thinking, Symbol of Stun/Pain varázslatokat, így jelentős túlerővel is könnyedén elbánhatunk. Viszont mindig legyen kéznél Protection from Petrification, Protection from Evil Elemental Barrier varázslat. A lényeket idéző varázslatokat mindenképpen gyűjtsük össze és tanuljuk meg, sok csatában kell majd segítségül hívni őket. A tolvaj karakter is elég gyenge az alacsony szinteken, később azonban nagyon hatékony csalétek válhat belőle – a magas szintű tolvajok már rendelkeznek az Improved Evasion képességgel, így sikerrel kerülik el a legtöbb olyan támadást, melyeket reflex mentődobással lehet elkerülni. Ha sok ellenséget kell egyszerre elintéznünk, lopakodjunk be a tolvajjal a legerősebb háta mögé, szúrjuk hátba, majd amikor a többi szörny is ráveti magát, dobjunk be pár tűzlabdát, vagy Cone of Coldot a tömeg közepébe; a többit már rábízhatjuk a harcosainkra.

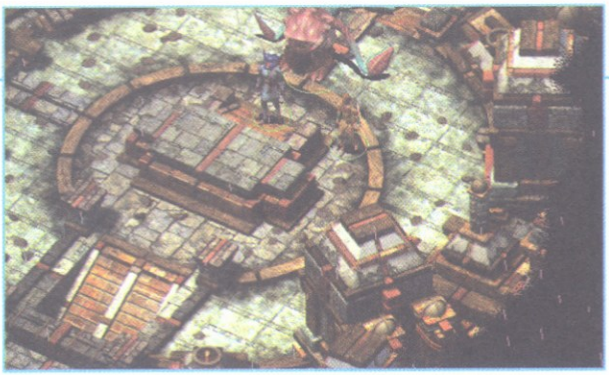
hordát, amit Lord Ulbrec örömmel vesz tudomásul, egyben újabb feladattal bíz meg: meg kell tisztítanunk a várostól délre fekvő Shaengarne hidat a goblinoktól, hogy a neverwinteri erősítés eljuthasson Targosba.

Első fejezet

A Shaengarne folyóhoz vezető úton összefutunk Torakkal, a Törött Agyar klán főnökével, aki ránk uszítja a blokádot védő orkokat, majd visszavonul az északkeletre fekvő ork táborba. **Ha van a csapatunkban kósza (ranger), mindig használjuk a Wilderness Lore skillt, amikor új területre érünk, a nyomok segíthetnek a megfelelő előkészületek megtételében.** Az ork tábort szétverve szabadítsuk ki Dereth Springsongot, Shaengarne druidáját, aki megkér, hogy tisztítsuk meg a háza környékét az orkoktól, cserébe szabaddá teszi az utat a folyóhoz, és megkér, hogy szabadítsuk ki a feleségét, Sabrinát. A nőt egy kisebb ork csapat tartja fogva északnyugaton, és kiszabadítása után egy halálos csapdára figyelmeztet, amit úgy kerülhetünk csak el, ha levágjuk az ork tábortól északkeletre található ork őrszemeket. **Figyeljünk az ork íjászok közelében található hordókra, ezek felrobbannak, ha az íjászoknak elég időt hagyunk a meggyújtásukhoz!** Az őrszemek hatástalanítása után menjünk vissza Dereth-hez, akitől jutalmul egy mágikus fegyvert kapunk (Scimitar +1). Ezek után romboljuk le a tábor északnyugati sarkánál található úttorlaszt, mely mögött újfent Torak és néhány ork vár ránk, de a főnök ismét meglóg. Menjünk át a rögtönzött hídon, és haladjunk keleti, majd északi irányba, amíg meg nem találjuk a területről kivezető utat (útközben találkozunk néhány orkkal, de ők már nem jelenthetnek komolyabb akadályt).

A következő területen egyből belefutunk az orkok karjaiba, ám szerencsénkre a csata elején megjelenik egy Selune-papnő, és segít leverni a szörnyetegeket, ám annyira belemerül a varázslásba, hogy közben egy troll elcseni a kardját, melyet nekünk kell visszaszerezni. Induljunk keleti irányba, ahol találkozunk Kaitlinnel, akit Torak küldött egy ultimátummal: ne közelítsük meg a tábort, vagy megöli a falusiakat. Kaitlin megkér, hogy szabadítsuk ki a falubelieket, a dolog azonban nem is olyan egyszerű, mert a nagy fakaput csak a táborból nyithatjuk ki, oda pedig észrevétlenül kell bejutnunk. **Kószánk vagy tolvajunk lopakodjon be, nyissa ki a kaput, majd lopakodjon ki. Ha lopakodó képességük nincs a megfelelő szinten, akkor használjunk Potion of Invisibilityt, vagy mágusunk hasonló varázslatát.** Ha nyitva van a kapu, menjünk be, öljük meg az ork őröket, majd verjünk szét pár hordót, hogy az emberek szabadon elmehessenek. Ezek után már nyugodtan megtámadhatjuk az ork tábort, majd vigyük meg a győzelem hírét Kaitlinnak. A tábor mögött levő barlangban visszaszerezhetjük Emma kardját (Moonblade of Selune), aki azonban ragaszkodni fog ahhoz, hogy jutalomképpen tartsuk meg. Most már mehetünk a Shaengarne-i Átjáróba, melyhez a malomtól északra vezet az út. Az átjáróban találkozunk pár vérfarkassal és Aurilith-tal, akik komoly ellenállást tanúsítanak, de két képzett harcossal szemben semmi esélyük. Az Átjáró nyugati felében található híd megjavításához fát kell szereznünk, amit meg is tehetünk az északon található gát szabotálásával. Ezek után nincs más hátra, mint helyreállítani a hidat, melyen keresztül végre elérhetjük a Shaengarne hidat. Itt alaposan meg kell küzdenünk a továbbjutásért, próbáljunk meg egyenesen a hídra verekedni magunkat, ahol szópárbajba keveredünk egy Xuki nevű mágussal, míg ezalatt az ogrék megrongálják a hidat. Miután megtisztítottuk a környéket, menjünk vissza Targosba Lord Ulbrechez, aki megkér, hogy találkozzunk két felderítőjével Targostól délkeletre.

A találkozóhelyen csak Ennelia jelenik meg, mivel Brastont menekülés közben elkapták. A nő súlyosan sérült, adjunk hát neki egy gyógyitalt, majd kérdezzük ki. Elmondja, hogy a Horda erődje északon van, de keleten találtak egy második bejáratot, csak itt tudunk bejutni, a főkapu zárva van. Különös harci dobokról is beszámol, melyekkel az őrök erősítést képesek „megidézni". Induljunk tehát kelet felé, közben iktassuk ki a dobokat, máskülönben kellemetlen meglepetésben lesz részünk, majd a keleti kaput őrző óriásokat levervén menjünk be a bejáraton. **A Horda katonáinak szálláshelyén célravezető módszer, ha előreküldünk egy lopakodó tolvajt vagy kószát, és már a terep és az ellenség ismeretében felkészültebben haladunk előre.** A járatokban két **wardstone**-t kell megtalálnunk ahhoz, hogy a csapdák ne aktiválódjanak, amikor felmegyünk az erődbe. A keleti részen találkozhatunk Krunturral, aki megkér, hogy szerezzük vissza mágikus csuklóvédőjét a szomszédos



üregben tanyázó barghest kölyöktől, Yquogtól, cserébe mágikus tárgy lesz a jutalmunk. Az erődben készüljünk fel a rengeteg elit íjászra (mágusok használjanak Shield varázslatot), majd miután megtisztítottuk a terepet, menjünk be az épületbe. Éppen egy heves szópárbaj közepébe csöppenünk, és végre megismerhetjük a Horda irányítóit (Sherincal, Guthma), akik közül most Guthmát kell legyőznünk ahhoz, hogy a Horda szétessen. Szedjünk össze minden használható dolgot, szabadítsuk ki Brastont, kísérjük vissza Enneliához, és a búcsú után térjünk vissza Lord Ulbrechez Targosba. Ulbrec megkér, hogy beszéljünk Oswald Fiddlebenderrel, aki léghajóján eljuttat minket a Nyugati Átjáróhoz, ahol a neverwinteri csapatokkal kell találkoznunk. Frissítsük fel a készleteinket alaposan, mert távozás után már nem lesz lehetőségünk visszatérni Targosba, majd irány a gnóm léghajója.

Második fejezet

Utazásunkat egy hirtelen támadt hóvihar szakítja félbe, minek következtében rövid úton újra szilárd talajon állhatunk. Miután magunkhoz térünk, bogarak támadnak meg, és ellopják Oswald felszerelésének egy részét, amit a hajótól északra fekvő Boring Beetle fészekből szerezhetünk vissza a bogarak kiirtása után. Ahhoz, hogy Oswald meg tudja javítani a hajót, össze kell gyűjtenünk pár dolgot, majd a hajóban levő asztalkára kell raknunk őket: fát, pókselymet, belladonna növényt, két gyémántot, fémet és egy Thrym extract nevű folyadékot, ezeket mind megtaláljuk a környéken. **A tolvaj csapdafelderítés képessége mindig legyen bekapcsolva, sok csapda van elszórva az ösvényeken, és a sérült kapitány is meg fog kérni a hatástalanításukra**. Kelet felől segélykiáltást hallunk, mely egy tönkrevert neverwinteri csapat súlyosan sérült kapitányától származik. Megkér, hogy öljük meg a közelből sziklákat hajigáló óriásokat, és ha tudunk, hozzunk neki valamit, ami elállítja a vérzést. Északkeleten egy beszélő párductól értesülhetünk a nem messze tanyázó, magukat kereskedőknek álcázó vérfarkasokról (**mielőtt leleplezzük őket, érdemes megvásárolni tőlük a hasznos holmikat**), majd azt is elmondja, hogy ők őrzik Andora bejáratát, és nem engednek tovább senkit. Gondolom, ebből mindenki kitalálja, mi következik... Az egyik őrnél talált Periapt of Wound Closure segítségével elállíthatjuk Yurst kapitány vérzését, de így is meghal, miután elmond pár hasznos információt.

Menjünk tovább Andorába, a kezdeti harcok után derítsük fel a terepet, és keressük meg a megfagyott neverwinteri katonát, akinél megtaláljuk Auril szimbólumát, így már kinyithatjuk az eddig zárt ajtókat. **Találkozunk pár Jéggólem Bajnokkal is, őket elég nehéz leverni, csak mágikus zúzófegyverrel sebezhetjük meg őket, minden másra immúnisak**. Az utunkat eltorlaszoló jégblokádot az előtte álló Remorhaz királynő elpusztításával tudjuk kinyitni, ami mögött egy újabb keményfiú vár minket. A délkeleti sarokban öljük meg az alvó Remorhazt, így végre kiszabadul Zack Boosenburry, aki Aochát, egy idomított óriáspókot keres (ő egy szobában van, a nyugati részben). Északkeleten végre megtaláljuk Sherincalt, akihez csak úgy tudunk felmenni a lépcsőkön, ha az azokat irányító karokat valamivel átkapcsoljuk (pl.: Magic Missile, dobókalapács). Még ne menjünk be a kastélyba, hanem nyissuk ki az északkeleti ajtót, verjük le a gólemet, majd nyissuk ki az ajtót egy kisméretű karakterrel (félszerzet, gnóm), és menjünk be egy **teljesen egészséges** emberrel a fehér abishaiok börtönébe. Egy szellem, Aeij-Kllenzr't hatalmába kerültek, és a vér szagára bárkit megtámadnak. Börtönük ajtóit csak a szomszédos szobában levő rituális irányítú jobbra-balra állítgatásával lehet kinyitni (mint ahogy sok mást is). Most már menjünk be a palotába, és módszeresen ritkítsuk meg az őröket (használjunk hidegtől védő varázslatokat és italokat), és derítsük fel az egész szintet. A börtönben találkozunk Nathaniellel, akit az egyik főpapnő, Cathin (kápolna keletre) kulcsával tudunk kiszabadítani, és megkér, hogy szerezzük vissza a felszerelését (ezek a tárgyak elszórva megtalálhatók a két szinten). Menjünk le az alsó szintre (egyébként ez a játék egyik legérdekesebb része), ahol a lépcsőtől keletre levő szobák egyikében megtaláljuk a második főpapnőt, Oriát, aki, miután nem tud legyőzni, kettétöri a varázsbotját, és a felszabaduló energia következtében teste megsemmisül, és éteri alakban „él" tovább, amit egyelőre nem tudunk megsebezni. **A szint közepén találunk egy prizmát, mely forgatható és villámokat lő: csak a villámok és a folyosókon levő tükrök segítségével tudunk hatástalanítani 2 csapdát és kinyitni 4 ajtót**. A kastély építésze, Nickademus rengeteg hasznos információval szolgál az általa tervezett gépezetek működéséről (ezeket összegyűjtve valahol a lapon megtalálhatjátok), így már Oria éteri alakja sem okozhat többé gondot. A délkeleti sarokban fekvő Játékszobában kell átkapcsolni a megfelelő karokat: kapcsoljuk be a „Mode 1"-et, kapcsoljuk ki a „Mode 2"-t, majd Activate Mode. Miután legyőztük Oriát, ne felejtsük el deaktiválni ezt a módot! Nickademus az első szinten található beszélő festmény titkát is elárulja: ez egyfajta teleport, ami a választ függvényében szállít el különböző helyekre (a második szinten levő zárt szobákba is). A második szinten az egyik zárt szobában van egy árnyék, amibe belelépve már ki tudjuk nyitni a szoba rejtett ajtaját, majd a tükrök segítségével belőve egy villámot hatástalaníthatjuk a csapdát. Itt találjuk a szellemet, aki Aurilnak adta ki magát: említsük meg igazi nevét, majd küldjük át a saját síkjára. Így már az abisahiok is megszabadulnak, nincs más dolgunk, mint megkeresni Nathaniel dolgait (Ring of the Ram, Bag of Holding), és a segítségével elhagyni a jégpalotát.

A DROW

A Birodalmak egyik legtitokzatosabb és legkülönlegesebb faja a mélyen a föld színe alatt, Mélysötéten él. A sötételfek közös jellemzője az ébenfekete bőr és a fehér, legtöbbször hosszú haj, mely a gonosz és kegyetlen istennőjükkel, Lloth-tal kötött szövetség öröksége. Matriarchális társadalomban élnek, a ranglétra legfelső fokain

a Nagyasszonyanyák és az Arach-Tirilith főpapnői állnak, a hímek számára a felemelkedést a Melee Magthereben (harcosok akadémiája) vagy a Sorcereben (a varázslók akadémiája) mutatott kiemelkedő teljesítmény jelenti. A drowk az intrika és a cselszövés mesterei, mágikus és harci képességeik lenyűgözők. Egész Faerunon rettegnek tőlük, bár a sötételfek ritkán vezetnek hadjáratokat a felszínre, inkább csak kisebb rajtaütéseket szerveznek a gyűlölt felszíni elf falvak ellen.

Fell Wood-i csendélet, halott tolvajjal. (3. fejezet)

A KIHÍVÁSOK KAMRÁI

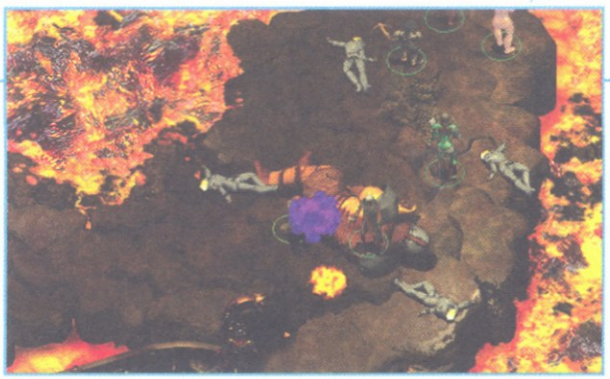
(4. fejezet)
A Kő Kamrája: a karokat a következő sorrendben kell meghúzni: 1, 5, 3, 2, 4. Minden karnál eggyel több kőszerzetes fog megjelenni és ránk támadni.
Az Árnyékok Kamrája: ha a jobb oldalon levő portálokat fentről lefelé megszámozzuk (1, 2, 3) a baloldaliakat szintúgy (4, 5, 6), akkor a helyes sorrend 1, 3, 4, 6.
A Varázslat Kamrája: csupán le kell vernünk a kristálylyszerzeteseket. A villámok ellen a legjobb védelem, ha a villámot ábrázoló szimbólumra állunk.
Az Idő Kamrája: ez is egyszerű, csak meg kell ölnünk a szerzeteseket, de siessünk, mert közben tűzlabdákat kapunk a hátunkba.
A Homok Kamrája: itt a falon levő kapcsolókat kell aktiválni, hogy a megjelenő tűzcsóva megsebezze a szerzeteseket, akik hagyományos fegyverre immúnisak.
A Selyem Kamrája: rengeteg pók támad ránk, üssük őket bátran, egy idő után elfogynak.
A Harc Kamrája: a trükk az, hogy az első szerzetest úgy kell eszméletlenre verni, hogy a szökőkúton essen össze. Ezután rohanjunk a kapcsolóhoz, aktiváljuk, majd a másik szobában az előbbihez hasonlóan járjunk el, azzal a különbséggel, hogy mindkét szökőkúton legyen egy-egy szerzetes.
Az Áldozat Kamrája: ez már kemény dió. Lehetőleg olyan embert küldjünk be, akinek magas a HP-je, és nagyot üt; vagy egy papnőt, aki megidéz pár élőholtat, aztán addig kerülgeti a lángoszlopokat, amíg a lények végeznek a szerzetesekkel. A két tűzszerzetes elég szépen sebez, de ha ez nem lenne elég, lángoszlopok is rendszeresen keserítik az életünket. Ezeket úgy tudjuk elkerülni, hogy megfigyeljük, hol jelennek meg „tüzes körök", majd gyorsan elmanőverezünk az útjukból.

HARMADIK FEJEZET

Északon találunk egy hófarkas-fészket, vágjuk le őket, és tegyük el a bundájukat, egyrészt később hasznát vesszük, másrészt jó pénzt kapunk érte. Keleten, a vadászok falujában sokaknak ismerős lehet a drow kereskedő, Nym, tőle elég jó cuccokat vásárolhatunk, azonkívül elárulja azt is, hogy a Keleti Átjárót a Kiméra Légiója tartja megszállás alatt, ezért Dorn's Deepen és Mélysötéten keresztül kell mennünk. Jarinak, a szerelmes vadásznak adjunk egy farkasprémet, majd beszéljünk a falu vénjével, Suomával, aki Venlához, a gyógyítóhoz irányít további részletekért. Venla szerint az utóbbi időben gyerekek tűntek el, és a falubeliek szerint a keletre fekvő Fell Woodban elő tündér-szerzetek keze van a dologban. Fell Woodban egy vadász szelleme elárulja, hogy az erdő egy mindig önmagába forduló labirintus, és a nyugati ösvények (meg van világítva) vezetnek a szabadságba. Ez az útvesztő eleinte valószínűleg sok gondot fog okozni (nekem ráment egy napom), de miután kiismerjük, már egyszerűbb lesz a tájékozódás. Az erdőben megtaláljuk a falusiak által gyanúsított driádot **(ÉK, É, K, K)**, aki elmondja, hogy nem ő, hanem az erdő melletti sátorban élő boszorkánymester, Limha rabolta el a gyerekeket. Menjünk tehát vissza hozzá, majd miután beismeri a bűneit, essünk neki minden erőnkkel, a nő ugyanis igen járatos az idéző mágiában, rengeteg troll és barbár fogja segíteni. Ezután vigyük meg a hírt Venlának, majd beszéljünk ismét Suomával, aki Tahvóhoz, a fővadászhoz küld. Tahvo megkér, hogy segítsünk elűzni egy haragos szellemet, akit a falutól nyugatra találhatunk meg. Beszéljünk vele, így kideríthetjük, hogy az ellopott kürtje miatt van itt, amit Fell Woodban, egy halott tolvajnál találunk **(a driádtól indulva DK, ÉK, DK, ÉNY, DK)** és miután visszajuttatjuk a szellemnek, az végre békében nyugodhat, és mi átkutathatjuk a holmiját. A következő küldetést Kurttu bízza ránk (miután beszéltünk Suomával), megkér, hogy derítsük ki, miért nem beszél nemrég eltűnt fia, Kyosti szelleme. Ismét Fell Woodban találjuk a választ, beszéljünk a vadász szellemével, aki megkér, hogy oltsuk ki a szellemfényeket az erdőben, így választ kaphatunk a kérdéseinkre. **Keressük meg ismét a driádot (ÉK, É, K, K), és kövessük az általa megadott irányt (K, ÉK, ÉNY) az erdő mélyén található tavacskától (ezt sajnos elég nehéz megtalálni), majd a pataktól menjünk ÉNY, ÉK, DK irányba.** Verjük le a szellemfényeket (Prot. from Electricity erősen ajánlott), vegyük magunkhoz a fa üregének tartalmát, majd beszéljünk a vadász szellemével, aki szerint Kyosti szelleme Limha sátrától keletre található. Faggassuk ki Kyostit, aki elárulja, hogy a felesége és a legjobb barátja gyilkolták meg, majd kivágták a nyelvét, hogy a szelleme se tudjon beszélni (minő badarság :)). Miután megosztjuk a nyomozás eredményét Kurrtuval, ismét beszéljünk Suomával. A beszélgetést a Kiméra Légiója két vezérének megjelenése szakítja félbe (Iseir és Madae, testvérek), akik elcsevegnek velünk, majd mielőtt eltűnnének, zombivá változtatják a rájuk támadó vadászokat. Fegyverekkel elég lassan tudjuk elpusztítani őket, inkább dobjunk be egy-két tűzlabdát, erre elég háklisak. Beszéljünk Suomával, aki szerint vissza kell mennünk Fell Woodba, hogy legyőzzük az erdőt uraló Dark Treantokat, és véget vessünk az ösvények kuszaságának. Indulás előtt alaposan töltsük fel a készleteinket, vegyünk kötelet a fővadásznál, majd térjünk vissza Fell Woodba, ahol már várnak ránk a faszörnyek. Miután aprófát hasogattunk belőlük, az erdőben minden viszszatér a normális kerékvágásba, és végre továbbmehetünk Cold Marshes felé. Készítsünk be tűzálapú varázslatokat, elég sok jégtrollal lesz dolgunk, majd a terület keleti részében verjük szét az átjárót védő csapatokat (az átjárót a kövek jobbra-balra tologatásával tudjuk megnyitni, de siessünk, a barbár utánpótlás folyamatosan érkezik), és menünk tovább a Folyóbarlangok irányába. Itt összefutunk pár luskani katonával, akiktől megtudjuk, hogy a barlangban fehér sárkányok ta-

nyáznak, így először őket kell elintézni a továbbjutáshoz (pár tűzlabda elegendőnek bizonyult). A luskaniak ezek után felfedik valódi kilétüket (alakváltók), gyorsan szabaduljunk meg tőlük, majd irány a barlang. Bent újabb kellemetlen meglepetésben lesz részünk, újabb sárkányba botlunk, majd miután végeztünk vele, a kötél segítségével ereszkedjünk le a gödörbe. A duergar erődítményt (ide még nem tudunk bejutni, kulcs kell az ajtóhoz) övező járatok hemzsegnek a kampósrémektől, ezeket mind egy szálig vágjuk le (**mindig védjük a csapat hátát**), vegyük magunkhoz a halott orknál található kulcsot, majd intézzük el a külön járaton elérhető Jellyket is (itt csak a tűz jöhet szóba). Most már be tudunk menni a duergarokhoz, ahol beszéljünk Barud Barzammal, aki egyrészt megkér, hogy tisztítsuk meg a járatokat (ezt már megtettük), és hatalmas jutalmat ígér, ha megöljük a Black Raven Monastery-ben élő szerzeteseket (tőlünk függ). A

törpe komplexumban segíthetünk még egy mérnöknek befejezni legújabb találmányát (Doom Bolter), cserébe kérhetünk egy másolatot róla. Kelet felé továbbhaladva összefutunk Harshommal, akit a Mágia Vendégtornyából küldtek ránk, és Carita és Leevi segítségével bukkant a nyomunkra.



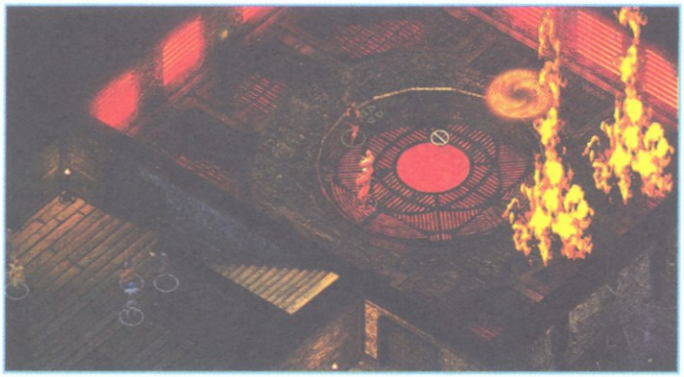
NEGYEDIK FEJEZET

A kolostor előtt levő fészekből lopjuk el a sárkánytojást, a későbbiekben hasznát vehetjük. A kolostorban Salisamtól megtudhatjuk, hogy csak beavatottak léphetnek be a Mélysötétbe vezető átjáróba, de erre a kolostor vezetője, Aruma Blane nem ad engedélyt. Salisam azt javasolja, hogy mozdítsuk el Arumát a kolostor éléről, aki Dolon érkezése óta (Iseir és Madae küldötte) eléggé megváltozott. **Két út vezet a Nyolc Kamrába: vagy elmondjuk Arumának Salisam tervét, vagy ellopjuk Dolon leveleit a szobájából (be van zárva), és megmutatjuk Arumának. Ha az előbbit választjuk, akkor Salisamot és társait száműzik, ha az utóbbit, Aruma és Dolon távozik,**

és Salisam megengedi, hogy próbára tegyük magunkat a Nyolc Kamrában (második szint). Menjünk le Morohemhez, aki a Kamrák őre, most már beenged, de mindig csak egy ember mehet be, és az is fegyvertelenül. Miután az összes feladatot megoldottuk, lemehetünk a harmadik szintre, ahol végre kinyithatjuk a kaput Mélysötét felé. Itt belefutunk a duergarok csapatába, akiket el kell intéznünk, ha nem teljesítettük a szerzetesekkel kapcsolatos kérésüket, így vagy úgy, immár szabad lesz az út Mélysötét felé. A sírt őrző vasgólemeket nem tudjuk elintézni, ha ki akarjuk fosztani, utána gyorsan menünk át Mélysötét alagútjaiba. Itt egy sötét elf csapat karjaiba futunk, vezetőjük, Malavon Despana megkér, hogy tisztítsuk meg a keleti járatokat a driderektől, és keressük meg, mi alakítja át a drowkat driderekké; valamint, ha találkozunk Ginafae-val, kérjük meg, hogy menjen vissza Malavonhoz, aki visszaváltoztathatja sötét elffé. A tábortól délre található Illithid megkér, hogy szerezzük vissza a varázskövét, amit egy drider lopott el tőle. Menjünk át a keleti járatokba, ahol rengeteg drider várja, hogy kardélre hányjuk :), de mindig védjük a csapat hátát is, mert általában hátulról is megtámadnak, ha nekiugrunk egy előttünk álló csapatnak. **Védjük magunkat a Petrification és úgy általában a szabad mozgást korlátozó varázslatok ellen, így viszonylag könnyen megtisztíthatjuk a járatokat. Jó taktika még, ha élőhalottakat idézünk meg – magas szintű mágusok esetén már Elite Bone Guardok és egyéb nyalánkságok jönnek –, és végigvezetjük őket egy láthatatlan karakterrel.** A laborban dolgozó Thay Vörös Varázsló elárulja, hogy mi változtatja át a sötét elfeket (Viscimera Heart), és az itt található összetevők, jegyzetek, no és egy hozzáértő alkimista segítségével elkészíthetjük a Viscimera elpusztításához szükséges mérget, és még egy pár dolgot. Ezután menjünk, és pusztítsuk el a Viscimera Szívet (itt folyamatosan termelődnek a driderek, úgyhogy először mindenképpen a központot intézzük el, pl. egy lopakodó tolvajjal), majd menjünk vissza a drow táborba, ahol Malavon elárulja, hogy a továbbjutáshoz az illithid komplexum bejáratát őrző agyszívót és szolgáit kell levernünk. Benn, az agyszívók labirintusában vigyázzunk a villámot lövöldöző mágikus őrökre, mert tekintélyes sebzést képesek okozni (viszont a működésükhöz szükséges gyémántok megérik a fáradalmakat). **Az illithidek nagyon kemény ellenfelek,** egyfolytában **Domination, Hold és egyéb, akaratot befolyásoló varázslatot használnak, így próbáljuk őket távolról, egy-két jól irányzott területre ható támadóvarázslattal és idézett lényekkel elintézni (elsősorban élőhalottakkal, mert rájuk nem hatnak az elmét befolyásoló varázslatok).** A komplexum közepén található Elder Brain kiiktatásával végre kinyílnak a kapuk a felszínre, ahol megint Thay Vörös Varázslók várnak ránk, néhány segítő lény társaságában. Ha elintéztük őket, beszéljünk Oswalddal (a léghajója szebb, mint új korában :)), aki készségesen továbbrepít minket Kuldaharba, az ötödik fejezet színhelyére.

ÖTÖDIK FEJEZET

Megérkezésünk után egyből egy Bane-pap, Hiepherus „köszönt" minket, és jókívánságait néhány élőhalottal teszi nyomatékosabbá. **Használjuk paladinunk vagy papunk Turn Undead képességét, a wightokat azonnal elpusztítja (gyűjtsünk köré minél többet, aztán mehet a móka), a megmaradt csontvázak pedig nem okozhatnak gondot a harcosainknak.** A tolvajunkkal nyissuk ki az őrtorony kapuját, majd menjünk be, és beszéljünk Jermsy-vel és Nathaniellel. Jermsy szerint a Hrothgar's Glenben székelő Bane-papot kell legyőznünk ahhoz, hogy az élőholtak áradata végleg megszűnjön (ha elvállaljuk a küldetést, megváltoztatja a védőrúnákat az északra fekvő Glen kapuján, hogy mi át tudjunk menni rajta). Menjünk át az északi kapun, verjük le az élőholtakat (Turn Undead), majd öljük meg a papot (van egy titkos kamra a barlangjában). Menjünk át Kuldaharba, tisztítsuk meg a várost a yuan-tiktól, menjünk be minden házba, beszéljünk mindenkivel (itt mindenki ke-



A nyolc kihívás legnehezebbike, az Áldozat Kamrája. (4. fejezet)

NICKADEMUS KASTÉLYA

(2. fejezet)
Játékszoba: A Rank Lever-ekkel állíthatjuk be a nehézségi szintet, a Mode Lever-ekkel három mód közül választhatunk: temple maintenance, inner sanctum, battle mode. Az Activate Lever-rel aktiválhatjuk a kiválasztott módot.
Kuldahar painting:
- Death to Kuldahar: levisz az alsó szintre
- Andora: Andorába repít
- Lysan: a második szinten levő árnyékcsapdás szobába visz
- Auril, shower the…: játékszoba
- In Auril's name: kincseskamra
- Bedroom: Nickademus hálószobája
- From the sea: a szoba, ahol az abishaiokat tartják fogva
- Hmmm…: a léghajó

Prism device: a második szinten van egy prizma, mellyel villámokat tudunk lőni. Két irányítókar tartozik hozzá, az egyikkel a prizmát tudjuk forgatni, a másik kar meghúzásával pedig egy villámot tudunk kilőni.
- keletre forgatva kinyithatjuk a közelben levő ajtót
- ha nyugatra forgatjuk, akkor magát a prizmát tesszük tönkre (ha sikerült szétlőni a prizmát, akkor menjünk a játékszobába, válasszuk ki a „Temple Maintenance"-t, majd aktiváljuk a gólemet).
- miután kinyitottuk az árnyékcsapdás szobába vezető titkos átjárót, és elforgattuk az északi folyosón álló tükröt, a prizma segítségével semlegesíteni tudjuk a csapdát.

res mindenkit, fussuk párszor körbe a várost, és mondjuk el, ki hol van), majd menjünk le a fődruidához, Iselore-hoz. Megkér, hogy menjünk át a yuan-ti dzsungelbe (a portál a nagy fa gyökerénél van), és zárjuk le a portált (öljük meg az Őrzőt). Menjünk át a portálon, és verekedjük át magunkat a yuan-ti templomig. Itt találunk egy papot és néhány tanítványt, verjük le őket, és vegyük fel a ruhájukat (ha van paladinunk, ez nem működik), így be tudunk menni feltűnés nélkül. Így vagy úgy, meg kell keresnünk egy szobát, ahol egy sárkány van, és fel kell vennünk egy kis köpillért. Szerezzük meg a kincseskamrából a +4-es fegyvereket (a kamra zárva van, egy kis kombinációs készséggel azonban gyorsan kinyitható), majd menjünk ki. A bejáratnál találunk 8 helyet a pilléreknek, néhány azonban üres, ezekre a helyekre kell beraknunk az általunk összeszedett pilléreket (néhány a dzsungelben van, a templomok közelében). Idézzünk lényeket, helyezzük készenlétbe a +4-es fegyvereket, majd idézzük meg Chahopeket, a sárkányt (huh…). Miután legyőztük, menjünk vissza gyorsan a portálhoz, mert bizonyos idő elteltével bezáródik, és tölthetjük vissza az állást. Kuldaharban egy csata kellős közepébe csöppenünk, végezzünk a szörnyek összes hullámával, majd beszéljünk Iselore-ral, aki bejelöli a térképünkön Dragon's Eye-t.

Dragon's Eye első szintjén gyűjtsük össze minél több Fire Agate drágakövet, szükségünk lesz rájuk a továbbjutáshoz. A szint délkeleti sarkában ki kell szabadítanunk néhány foglyot. Ehhez menjünk át a kínzókamrába, és tekerjük el az egyik asztal sarkánál levő kereket. Benn tisztítsuk meg a terepet a gyíkoktól, majd beszéljünk Nheeróval. Össze szeretne állítani egy italt, melynek segítségével átalakulhat Hiistachivá. Egy barátját már elküldte a

második szinten levő laboratóriumba, hogy cserélje ki az igazi mandragóra gyökeret (mandrake root) egy módosított változatra. Ez a küldetés elég hosszú, sokat kell ide-oda mászkálni. Először nyissuk meg az átjárót a második szintre (a nagy kígyószobor az északon, a körülötte található tálkákba kell beletenni a Fire Agate köveket), majd keressük meg Mandel Greye holttestét (itt van egy nagyon ötletes, az Indiana Jonesból jól ismert csapda). Menjünk vissza Nheeróhoz, aki szerint meg kell keresnünk Mandel szellemét. A szellem ugyanott vár, ahol a hulla volt, és megkér, hogy szerezzük vissza kedvenc kardját (ez a harmadik szinten található). Ha megvan a kard, adjuk oda neki, cserébe végigvezet azokon a helyeken, ahol valami tennivalónk lesz. Szedjük össze a wyvern barlangjából a módosított gyökeret (ha már megöltük a szörnyet, most ott lesz a gyökér), beszéljünk Nheeróval, majd menjünk le az alkimista laborjába. Vegyük fel az egyik asztalról az igazi gyökeret, és tegyük a helyére a hamisat. Nemsokára megjelenik az alkimista, meghúzza a nyugati szobában (a kígyómintás) található kart, és kis idő múlva kezünkbe vehetjük az így elkészített italt. Menjünk vissza Nheeróhoz, aki megkér, hogy ne zavarjuk az elkövetkezendő néhány órában, de később feltétlenül keressük fel a második szinten (hiistachi fészek). Derítsük fel a második szintet (találkozhatunk a hamis Nathaniellel, aki valójában egy raksasha maharadzsa, és csak +3-as fegyverrel lehet megütni), majd menjünk le a harmadikra. Itt rengeteg yuan-ti lesz, sőt, még egy vasgólem is vár ránk. Menjünk vissza Nheeróhoz, és kérdezzük meg, mit tud az első szinten felfedezett lila lényekről (feyr). Megkér, hogy keressük meg később a laboratórium melletti könyvtárban, ott választ kaphatunk a kérdésünkre. Menjünk le a harmadik szintre, ahol délen találunk egy hidat, amin egyelőre nem tudunk átmenni. Ezután keressük meg északon azt a boltívet, amelyen Sseth Szeme van (a karakterünk a boltív közelében pánikba esik), majd északnyugaton a könyvtárat. Beszéljünk Nheeróval, aki elmondja, hogy a boltíves szobába csak hiistachiként juthatunk be, és odaadja nekünk a maradék főzetet. A boltív előtt igyuk meg, majd a szo-

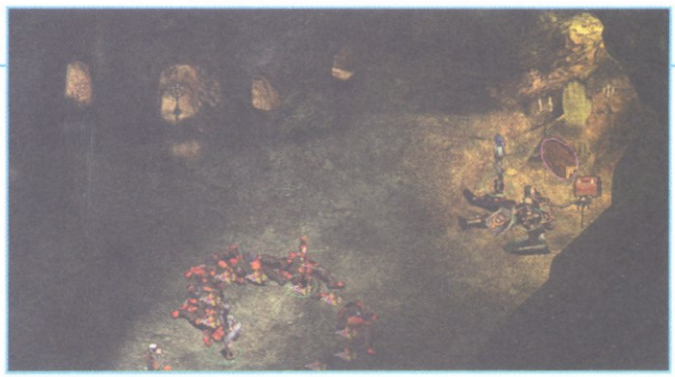
bában húzzuk meg a gyertyát, aminek hatására leereszkedik a híd délen. Menjünk le, ahol először le kell vernünk az efreetiket (kemény csata), ezután már beszélhetünk a kisfiúval. Kiderül, hogy ő Thorasskus, a yuan-ti főpap, és miután szembesítjük valódi nevével, leveti az álcát, és nekünk ugrik. **Ez már tényleg nehéz harc lesz, csak +3-as fegyverekkel tudjuk megütni, rengeteg lényt idéz, és egyfolytában lebénítja az embereinket. Ha legyengül, megszökik a szobából egy kis alagúton át, amely a kincseskamrájába vezet. Kövessük a szint közepén található nagy terembe, és intézzük el végleg.** A keleten található hidraulikus ajtót csak úgy tudjuk kinyitni, ha a harmadik szinten mind a négy medencében megmérgezzük a vizet (a méreghez gyűjtsünk

össze 4 wyvern farkat az első szintről, majd készítsük el a mérget a második szinten, a laborban. Tegyük le az egyik baloldali asztalra a 4 wyvern farkat, majd húzzuk meg a kart a keleti szobában). Miután mind a négy medencét megmérgeztük, megnyílik az út Dragon's Eye legalsó szintjére. Délen javítsuk meg a hidat a felsőbb szinteken összeszedett kötelek (4 darab) segítségével, majd nézzük végig, ahogy Venomin belesétál az izzó lávába. Kérjük meg Archont, hogy vigyen el a yuan-ti nagykövet – Ambassador Jasper – szobájába (vigyázzunk, minden út 300 arany/főbe kerül), aki elmondja, hogy a yuan-ti főmágus, Izbelah meghalt szökés közben. Menjünk Lord Pyroshoz, akit időközben megmérgez Venomin, minek következtében Lothar király efreet bérgyilkosokat küldött Thorasskusra. Menjünk a Fields of Slaughter kijárathoz, ahol el kell tennünk láb alól a beholdert, máskülönben nem mehetünk ki. Miután ezzel is megvagyunk, irány a kijárat. És itt ugrik a majom a vízbe. Tudniillik megint a vulkánban találjuk magunkat (ilyenkor gyógyulunk is, mintha egy teljes napot pihentünk volna, és a varázslatokat is memorizáljuk), megint látjuk Venomint meghalni, és így tovább, majd a kijáratnál kezdődik az egész elölről. Most már biztos, hogy időhurokba kerültünk, már csak a kijutás módját kell megtalálnunk. Lord Pyros most még életben van, és elmondja, hogy Izbelah varázsolt két nappal ezelőtt Jasper szobájában, és most börtönben van. Búcsúzás előtt felhívja a figyelmünket az amfiteátrumban folyó előadásra, de megkér, hogy várjunk vele addig, amíg ő is ráér megnézni. A Lángjáróktól (Flamewalkers) megtudhatjuk, hogy két napja ítélték el Izbelaht, de Venomin kiváló védőügyvédnek bizonyult, így ejtették a vádat, ám aznap este tisztázatlan körülmények között, szökés közben meghalt. Kezdjük ismét elölről a napot, és a színházban az előadás alatt láthatjuk (elalszunk), hogy Izbelah nem öngyilkosság áldozata lett, hanem Lothar végzett vele. Menjünk le Lotharhoz, aki nekünk esik, így meg kell ölnünk. Ismét kezdjük újra a napot, gyorsítsuk fel az egyik karakterünket, rohanjunk el Archonhoz, és vitessük át magunkat Jasper szobájába. **Nagyon kevés időnk marad arra, hogy megakadályozzuk Izbelah-t a varázslat végigmondásában, nekem negyedszerre sikerült, a Finger of Death varázslat segítségével.** Most már szabad az út Fields of Slaughter felé.

Ezen a helyszínen nagyon nehéz harcok várnak ránk, öljünk meg minden ellenséget, szabadítsuk ki az elfeket, majd a lich által megölt papnál talált szenteltvízzel tisztítsuk meg a környéket (dobjuk bele a keleten található vízesésbe). Ha továbbmegyünk, Saablic Tanba és csatlósaiba botlunk, ami egy újabb nehéz csatát, de egyben rengeteg varázstárgyat is jelent. Mielőtt elérnénk Severed Handet, Nickademus hív minket segítségül, meg kell tisztítanunk a kastélyt a démonoktól.

Hatodik fejezet

Verjük le az őröket, és menjünk be Severed Handbe. Bent egyből ránk támad egy kisebb csapat, intézzük el őket, majd derítsük fel a szintet. Keressük meg Xavi-ert, aki hajlandó kiállítani számunkra egy diplomata útlevelet, így már szabadon járhatunk a felső szinteken is. Vashti



Titkos rekesz Hipherius barlangjában. (5. fejezet)

megkér, hogy derítsük ki, ki vagy mi lopkodja az ételt, és beszéljünk a szakáccsal (4. szint). Találkozunk Yshával, aki rossz terveket adott a munkásoknak, és az egész szint rosszul lett újjáépítve. Kérjük el a terveket, és adjuk oda Kav Lathramnak (2. szint), aki megváltoztatja, hogy illeszkedjen az elvégzett munkálatokhoz. Az első szinten beszélhetünk még Jerrével, aki elmondja, hogy a bejárat melletti démon halhatatlan, és ha rájövünk, hogyan kell elpusztítani, öljük meg, mert akkor ők is szabadok lesznek. A második szinten két mágus megkér, hogy segítsünk elpusztítani egy démont, majd elteleportálnak (fosszuk ki a szobájukat). Dracein nem enged be a szobájába, de nem kell feltétlenül megölni: egy tolvaj képes kifosztani a szobát úgy, hogy ne vegyék észre (érdemes). Vese, a Thay mágus megkér, hogy találjuk ki a teleportok sorrendjét a mágusok tornyának bejáratánál, cserébe a rend tagjaivá avatnak. A teleportokat olyan sorrendben kell aktiválni, hogy egy csillagot adjanak ki (ha a legfelsőtől kezdve, balról jobbra megszámozzuk őket, akkor az 1, 3, 5, 2, 4, 1). A toronyban az első szinten nincs semmi érdekes, viszont a gólemeknek még poénból sem érdemes nekiugrani, mert Orrick egyetlen varázslattal a túlvilágra segíti az egész csapatot. A második szinten találjuk a könyvtárat, ahol begyűjthetjük a Tome of Ilmatert. A torony legfelső szintjén találkozunk Orrickkal, aki megígéri, hogy segíteni fog a démonok elleni harcban, bár nyílt konfrontációba nem fog keveredni. Ő segít megszöktetni az Ormis mellett raboskodó törpét is. Roga Thulc arra kér, hogy gyógyítsuk ki Vylut enyhe tudathasadásából, ehhez először beszéljünk Vyluval, majd a felső

COLLECTOR'S EDITION

Csakúgy, mint a Baldur's Gate II-ből, ebből is készült Collector's Edition, melynek ára 60 dollár, azaz körülbelül 15 000 forint. Ezért az árért a boldog tulajdonosok a következőket találják a díszdobozban: egy spirálfűzésű kézikönyvet, egy színes textiltérképet, egy bónusz CD-t (amin további 8 karaktérképet; 11 eddig nem látott varázstárgyat, melyeknek van Heart of Fury

megfelelőjük is; és négy MP3 formátumú zenét találunk), négy karakterkártyát, egy Jég Dobókockát (Ice Dice), egy Black Isle Studios jegyzettömböt és Icewind Dale és Black Isle matricákat. Mivel ez a kiadás limitált példányszámú, valószínűleg csak néhány darab fog eljutni hazánkba, ezért aki biztosan hozzá akar jutni, az jobban teszi, ha előjegyeztet magának egy példányt.

szinten levő papoktól szerezzünk be egy gyógyitalt. Keressük meg a Drothan nevű papot, aki elvesztette hitét, és készségesen elárul pár dolgot: amíg a lila energiagömb létezik, addig a démonokat nem lehet elpusztítani; a papok tornyában speciális szimbólumok a továbbjutás kulcsai (gyűjtsük össze mindet!), és hogy beszéljünk a Harc Tornyában bebörtönzött Ilmater-pappal. A negyedik szinten találkozunk Rikivel, a drow kereskedővel **Szerinte a barakkban levő katonák túl erősek ahhoz, hogy le tudjuk őket győzni, ezért azt javasolja, mérgezzük meg őket: kell hozzá a Demon Blood, Virulent Agent, Bonding Agent (ezek szanaszét hevernek Severed Handben), majd az egészet össze kell keverni a második szinten található Thay laborban. Az így kapott löttyöt adjuk oda a szakácsnak, aki becsempészi azt az ételükbe**. A Harc Tornyában szabadítsuk ki a foglyokat, majd beszéljünk a pappal. Elmondja, hogy létezik egy rituálé, amivel megtörhetjük Iseir és Madae hatalmának, valamint a démonok halhatatlanságának forrását, a kellékek pedig: Tome of Ilmater (Mágusok Tornyának könyvtára), Torals Bonds of Suffering (egy szinttel a börtön felett, egy papnál), Symbol of Ilmater (Severed Hand alsóbb szintjein van, nem emlékszem pontosan), Tears of Suffering (ezt kérjünk a legalsó szinten Jerrétől). Ha minden megvan, végezzük el a rituálét a Papok Tornyának legalsó szintjén álló Ilmater-szobornál, és a kapott Elven Holy Water-t öntsük bele a harmadik szinten található medencébe. A pap melletti cellában raboskodik Ormis (az eltűnt szerzetes) egy lemure alakjában. Ha megszerezzük az ellenszert a Papok Tornyának legfelső szintjén tanyázó Tyrannar Brutai Martól, akkor ő és néhány társa segíteni fog a végső csatában Iseir és Madae ellen. A Papok tornyának szentélyébe csak akkor tudunk bemenni, ha minden karakterünknél van egy Iyachtu Xvim szimbólum, melyek egy részét a Papok tornyában, másik részét pedig Severed Hand más részein található Xvim papoktól vehetünk el (pl. öljük meg a gömböt védő papokat). Ha megvannak a szimbólumok, lépjünk a zöld szemekre, melyek elteleportálnak Tyrannar szobájába. Öljük meg, majd adjuk oda az ellenszert Ormisnak. Szerezzük meg a rituálé összes hozzávalóját, majd menjünk a szoborhoz, és próbáljuk meg elkészíteni a szenteltvizet. Meglepetésünkre azonban maga Iyachtu Xvim szakítja meg a folyamatot, és szövetséget ajánl nekünk: ha megölünk tíz ártatlan embert (pl. munkásokat), akkor a végső csatában nem fogja támogatni Iseirt és Madaét. Ha a szövetséget választjuk, a testvérpár nem fog tudni megidézni démonokat, ha elutasítjuk, meg kell küzdenünk vele (+5-ös fegyverek előnyben). Én a harcot választottam (majdnem meg is bántam, nem azért, mert annyira nehéz, hanem mert nagyon hosszú), majd miután legyőztem, befejeztem a rituálét és beleöntöttem a szenteltvizet a medencébe. Ezek után már megsemmisíthetjük a démonokat tápláló gömböt, majd magukat a démonokat is. Szóljunk a munkásoknak, hogy szabadon elmehetnek, majd menjünk fel Rikihez, aki elmondja, hogy a testvérek szövetséget akarnak kötni a félsárkányokkal, és a küldöttség nemsokára megérkezik a Harc Tornyának tetejére (vásároljunk be nála, mert ezután már nem lesz rá lehetőségünk). Menjünk a Tisztek Tornyába, ahol az arborétumban vegyük el a

kulcsot Pudu kapitánytól, majd irány a Harc Tornyának teteje. Éppen a fogadás kellős közepébe csöppenünk, így aztán el kell intéznünk három félsárkányt, egy csapat Kiméra őrt és egy Kiméra mágust. Most már csak le kell mennünk a lépcsőn, ahol egy mágus vár, és elteleportál a testvérpár tróntermébe. Ez a játék legnehezebb csatája (természetesen), Iseir és Madae az idézőmágia mesterei (Summon Monster IX, Gate), előszeretettel használják a különféle szimbólumokat, magas mágiaellenállással és rengeteg életerővel rendelkeznek. Nekem leginkább a hidegvarázslatok váltak be (Cone of Cold, Freezing Sphere), és persze mi is idézzük meg a legerősebb lényeinket.

A legutolsó fejezetet ne kapkodjátok el, rengeteg apróbb küldetést lehet teljesíteni, és legalább ennyi erős fegyvert lehet beszerezni. Ha netán elakadnátok, vagy bármilyen kérdésetek lenne a játékkal kapcsolatban, ne kíméljetek, igyekszem mindenkinek minél előbb válaszolni.

Papabear

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

☐ 2001/01 **200 Ft/db**	☐ 2001/02 **200 Ft/db**	☐ 2001/03 **200 Ft/db** (Demo CD)	☐ 2002/01 **300 Ft/db** (végigjátszás mell.)	☐ 2002/02 **300 Ft/db** (poszter)	☐ 2002/03 **300 Ft/db** (Budapesti Állatkert CD)
☐ 2002/04 **700 Ft/db** (TJ:Traffic Giant Gold)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (TJ: Arkoss + Rox)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (TJ: Rocks 'n Diam.)	☐ 2002/07 **700 Ft/db** (TJ: Time Machine)	☐ 2002/08 **700 Ft/db** (Star Wars SuperCD)	
☐ 2002/01 DVD **1200 Ft/db** (Imp.Gal.2 SE)	☐ 2002/02 DVD **1200 Ft/db** (Budapesti Állatkert)	☐ 2002/03 DVD **1200 Ft/db** (S.W.I.N.E. extra)	☐ 2002/04 DVD **1500 Ft/db** (TJ:Traffic Giant Gold)	☐ 2002/05 DVD **1500 Ft/db** (TJ: Arkoss + Rox)	☐ 2002/06 DVD **1500 Ft/db** (TJ: Time Machine)
☐ 2002/07 DVD **1500 Ft/db** (Piknik rövidfilm)	☐ 2002/08 DVD **1500 Ft/db** (Star Wars SuperCD)				

Név: .....

Cím: .....

☐ **Csekket kérek** ☐ **Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést**

Megrendelhető:
PC.GAMES - 1325
Bp., Pf. 315

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést:

- ☐ **PC.GAMES 1 év (12 szám) - 9.000 Ft**
- ☐ **PC.GAMES 1/2 év (6 szám) - 5.000 Ft**
- ☐ **PC.GAMES DVD 1 év (12 szám) - 19.000 Ft**
- ☐ **PC.GAMES DVD 1/2 év (6 szám) - 11.000 Ft**

Név: .....

Cím: .....

E-mail/Telefon: .....

DVD pont-gyűjtő akció

Ezt kérem a hat DVD pontért: ☐ polo ☐ varrókészlet ☐ egérpad ☐ lámpa ☐ bögre ☐ mérősz.

A kért ajándékot 2002 december hónapban postázzuk, a pontgyűjtő visszaküldésének határideje: 2002 november 15, ezen időpont után a szelvényeket nem tudjuk elfogadni!

BIKE

WWW.BIKEMAGAZIN.HU

A nyomtatott verzióban is megjelenő Bike Magazin a magyarországi kerékpárosok legfőbb olvasnivalója. A webes verzió a nyomtatott kiadás cikkeiből adizelítőt, valamint a csak itt elérhető szolgáltatások közül említésre méltó a fórum, amely csaknem Index-szinten pörög, és az apróhirdetés rovat, ahol mindenki online bizniszelhet, amíg csak a pénztárcája bírja. (Jelen sorok írója is a Bikemag segítségével szerezte felspécizett GT-jét). A weblapnak, mint a legtöbbnek, van linkszekciója is, ahol a legismertebb kerékpáros site-okat érhetjük el egy kattintással, valamint a szerviz-adatbázisban szerepel a legtöbb magyarországi kerékpárszerelő műhely, címmel, telefonszámmal.

BIKE

www.magellan.hu
A Magellan kerékpárok honlapja

www.giant-bicycle.com
Az egyik vezető kerékpármárka, a Giant hivatalos honlapja

www.gtbicycles.com
A GT kerékpárok honlapja

ZENE

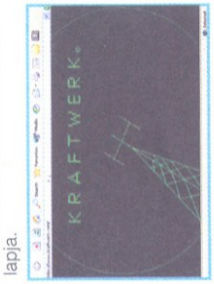
WWW.SHOCKMAGAZIN.HU

A Shock magazin elsősorban a metálmániákusok számára lehet érdekes, az a pár fanatikus ember ugyanis, akik a lapot szerkesztik, főleg ebben a stílusban utazik. A Shock magazin 1998-ban jött létre, és nyomtatott formában is megélt egy pár számot (elvileg lesz még, de nem tudni mikor), de most már a hangsúly szinte teljes egészében az internetes kiadásra helyeződött, ahol rendszeres frissítésben olvashatunk rockzenei témájú híreket, interjúkat, lemez és koncertrecenziókat. Érdekesség a fotószekció, ahol különféle koncertfotók között csemegézhetnek az érdeklődő.

ZENE

www.burntbythesun.com
Az amerikai káoszkirály Burnt By The Sun igényesen kivitelezett, flashparádés oldala.

www.kraftwerk.com
Az elektro őseinek hivatalos honlapja.



www.santana.com
Carlos Santana hivatalos oldala

Bélyeg helye

PC.GAMES
Budapest
Pf.: 315
1325

FELADÓ:
.....
.....
.....

Bélyeg helye

PC.GAMES
Budapest
Pf.: 315
1325

FELADÓ:
.....
.....
.....

FILM

WWW.SILENTBOB.CO.UK

Ha látta valaki a Jay és Néma Bob visszavág című zseniális filmet, akkor ismerős lehet Kevin Smith neve. Ő volt a film rendezője, és egyben Néma Bob szerepét is eljátszotta. Smith

hivatalos honlapja nem tartalmaz különösebb extrát, csak egy részletes filmográfiát, egy fórum-linket, illetve emailt is küldhetünk a színész-rendezőnek, nyilván majd fog is válaszolni. :) A filmek címére kattintva külön almenük tárulnak fel, megnézhetjük például a teljes stáblistát (a nevek az IMDB-re vannak linkelve, értelemszerűen az adott szereplő IMDB-beli adatlapját feltárva), elolvashatjuk a történetet, és megnézhetjük a forgatáson készült képeket is. Ezen a honlapon a legmókásabb dolog mindenképpen a számláló; ha megnézitek, megtudjátok, miért.

FILM

www.celluloid.pserve.hu
A Celluloid filmmagazin internetes oldala

www.magyar.film.hu
Elsősorban magyar filmekkel foglalkozó portál

www.wim-wenders.com
Wim Wenders hivatalos honlapja

EXTRÉM

WWW.SKATE.HU

A görkorcsolyázás már nem igazán mondható extrém sportnak, manapság, amikor az emberek puszta kézzel mászák meg a Himaláját, ejtőernyő nélkül ugrálnak égő toronyhá-

zakból, vagy krokodilokkal pankrációznak egy szál fogpiszkáló nem éppen megnyugtató segítségével. Ennek ellenére egyre többen választják azt, hogy kerekes cipőkben töretik magukat darabokra, és nekik garantáltan a legjobb netes információforrás a Skate.hu, ahol friss híreket olvashat, fórumot böngészhet, sőt, még apróhirdetést is feladhat a mindenre elszánt skater.

EXTRÉM

www.paintball.hu
Az „élő counter-strike", azaz a magyar Paintball Misszió honlapja

aeroclub.webtime.net
A Bács-Kiskun megyei Ejtőernyos Klub honlapja

www.aerial.org
Aerial - nemzetközi Bungee Jumping oldal

Sniper: Path of Vengeance

Játék közben nyomd meg a [~] gombot, majd a megjelenő konzolba gépeld be a csalást. Minden csalás egyben parancs is, tehát ha 1-est írsz a kód után, akkor azt bekapcsolod. Ha 0-át írsz, akkor pedig kikapcsolod.

god 1 – Isten mód
invisible 1 – Láthatatlanság
fullstamina 1 – Örök életerő

Frontline Attack: War Over Europe

Nyomd meg az [ENTER] gombot, s már gépelheted is a csalásokat:

I'mCheater – Csalások aktiválása
Ups... – Ellenséges épületek rombolása
EagleEye – Térkép felfedése
ByeBye – Kiválasztott egység elpusztítása
HastaLaVistaBaby – Minden egység elpusztítása
GoToHell – Minden ellenséges egység elpusztítása
MoneyMoneyMoney # – Pénzt kapsz, a "#" karakter helyére a pénzösszeget írd
StrongMan – Minden kiválasztott egység gyógyítása
BlitzKrieg – Ismeretlen hatású

Beach Life

A kódokat játék közben kell begépelned:

costa del dosh – Korlátlan pénz
quick quick quick! – Gyors építkezés
all buildings – Minden épület engedélyezése

Moonbase Commander

A TAB gomb lenyomására előugrik a chat ablak, amibe írhatod a csalásokat:

/EMPIG – Az EMP disznókká változtatása
/fowlplay – A bombák csirkékké változnak
/udderdestruction – A bombák tehenekké változnak

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Játék közben nyomd meg a [CTRL+ALT+C] gombokat és megkapod csaláskonzolt. Ide gépeld be a kódokat:

Black Death – Elpusztít minden egységet
Shake Shake – Földrengés
Glub Glub – Árvíz
Gimme Goods – Erőforrásokat kapsz
Kill Enemy Units – Ellenséges egységek elpusztítása
Kill Load Units – Nehézegységek elpusztítása
Delian Treasury – 5.000 Delian-t kapsz
I win again – Küldetés megnyerése

Ismeretlen hatású csalások:
Uncle Sam
TimeBandits
Lizardman
Jumble town
Bad Wallpaper
Great Heat
SoundFrags
Reset Timing
Dump Timing
Toggle Alpha
SpawnMugger
SpawnBandit
Chinese Flu
IgnoreDesire
FunForElite
WaresForElite
TeaForElite
SilkForElite
CeramicsForElite
HempForElite
Shutime
Framerate

Unreal Tournament 2003

Egyjátékos játékmódban nyomd meg a "TAB" gombot, hogy a konzol megjelenjen és gépeld be a következő kódok valamelyikét:

god – Isten mód
loaded – Mindegy fegyver
allammo – Összes töltény
fly – Repülés
ghost – Falon átjárás
walk – Repülés és falon átjárás kikapcsolása
stat fps – Képernyőfrissítés megjelenítése
stat net – Hálózati státusz megjelenítése
behindview 1 – Harmadik személyű nézetre váltás
behindview 0 – Elsőszemélyű nézetre váltás

V8 Supercars: Race Driver

Minden kocsi: Gépeld be az XKIMCF szót a bónusz képernyőn.
Minden pálya: Gépeld be a QTRIKX vagy a TMYTKO szót a bónusz képernyőn.
Professzionális versenypályák: Gépeld be az LQJFFA szót a bónusz képernyőn.
Sérülésmentesség: Gépeld be az IHHBIV vagy az OATRYU szót a bónusz képernyőn.
Alternatív autókezelés: Gépeld be a VIBAKH szót a bónusz képernyőn.

No One Lives Forever 2

Nyomd meg a [T] gombot és a megjelenő parancssorba gépeld be a kívánt csalást:

god – Isten mód
armor – Teljes páncélzat
health – Teljes életerő
poltergeist – Láthatatlanság
maphole – Pálya kihagyása
skillz – Tapasztalati pontokat kapsz (3-4. pálya)
pos – Pozíció megjelenítése
build – Verzió megjelenítése
baddaboom – Ismeretlen hatású

TOCA Race Driver

A következő csalásokat a bónusz képernyőnél kell begépelned:

SIM – Realisztikus autókezelés
DAMAGE – Realisztikus törések
CREDITS – Stáblista megtekintése

Global Operations

A botok arányának megváltoztatása

A „Crave\GlobalOperations\GlobalOps\attributes" könyvtárban találsz egy fájlt, aminek a neve „singleplayer". Ha valamelyik pályán nem tudsz túljutni, akkor szerkeszd ezt a text fájlt egy szövegszerkesztővel.

A fájlban van meghatározva a bot-ok száma. A legtöbb pályán minden karakterből van egy, például medic, commando, stb. Minden karakter neve után egy 1-est vagy 0-át találsz. A 0 a jó fiút, míg az 1 a rossz fiút jelenti.

A játék első körében a jók csapatában vagy, a másodikban már a rosszakéban. Mielőtt módosítanád a fájlt, mindig készíts másolatot az eredetiről!

Killer Tank

Játék közben gépeld be az alábbi csalásokat:

AEDQD – Isten mód
AECHEATS – Csaló mód bekapcsolása
AEFA – Fegyverek és töltények
AECLIP – Falon átjárás
AEHEALTH – Energiafeltöltés

Red Faction

Játék közben nyomd meg a [~] gombot, ennek hatására egy ablak fog előugrani. Már gépelheted is a csalásokat:

vivalahelvig – Isten mód, sérthetetlenség
heehoo – Repülő mód
bighugmug – Megkapsz minden fegyvert és töltényt
camera1 – Kameranézet váltása
camera2 – Kameranézet váltása
camera3 – Kameranézet váltása

Bandits: Phoenix Rising

Csalás metódusa
Menj abba a könyvtárba ahova telepítetted a játékot és keresd meg a következő fájlt: "\bandits\data\profiles\GARAGE.XML". Ezt a fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel, pl.: notepad. Ha azt akarod, hogy minden fegyvert tudj használni, akkor keresd meg a "Mission 01"-et a fájlban és minden "no" értéket állíts "yes"-re. Ezek után indítsd el a játékot és módosíthatod a fegyvereidet.

FIGYELEM: mielőtt bármit is szerkesztenél egy fájlban, mindig készíts róla MÁSOLAT-ot.

Dirt Track Racing 2

Könnyű pénzszerzés:
Add meg játékos névnek a "Chimchim" szót. Később már beírhatod a kedvenc játékos nevedet is és kezd el a játékot. Ekkor a kezdő tőkéd 1.000.000 dollár lesz.

Prisoner of War

Az alábbi csalásokat a Password képernyőn kell beírnod:

DT - Ismeretlen hatású
SHOWTIME - Ismeretlen hatású
QUINCY Guard perception titok
MUFFIN Guard size titok
FATTY Defiance titok
DINO - Végtelen bónuszok
FOXY - Fejes nézet
BOSTON - Belső nézet
FARLEYMYDOG - Minden titok
DEFAULTM - Alap fejezetek
GER1ENG5 - Minden fejezet
CORETIMES - Ismeretlen hatású
ALLTIMES - Ismeretlen hatású
JOE - Ismeretlen hatású
KAZ - Ismeretlen hatású
JASMINE - Ismeretlen hatású

K-Hawk: Survival Instinct

Kódok a német verzióhoz:

lumo3 - végtelet töltény és élet
3mulo - pályaugrás

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

A kérdéseim a 2002 07-es DVD-s számban megjelent GEFORCE4 TITANIUM című cikkben leírtakkal kapcsolatban tenném fel, bár engem inkább az ott említett ATi Radeon2-es kártya érdekelne. Pontosabban a cikkben említett alacsonyabb árkategória kicsit konkrétabban és esetleg néhány gyártó, aki a Radeon2 GPU-t használja kártyáihoz. Mivel én már Doom első részének megjelenése óta fanatikus Doom-rajongó vagyok, ezért az is érdekelne, hogy a majdan megjelenő Doom3 vajon futni fog-e ezzel a kártyával. Tudom, hogy nehéz ennyire előre ezt megmondani, de bízom a szakmai hozzáértésetekben.
A válaszotokat előre is köszönöm.
Turupoli István

Egyet se félj, nem olyan nehéz ezt megmondani. Szóval Radeon 2, vagyis R300 chip. Az ezzel szerelt kártyákat Radeon 9500-nak és 9700-nak hívják. Mindegyikből létezik Pro változat. Ami mindkettőnket érdekel, az a 9500, melynek a sima verziója 180 USD lesz 64M RAM-mal, a Pro pedig 220 USD 128MB RAM-mal. A 9700 szokás szerint megfizethetetlen, elfelejthetjük. A 9500 teljes DX9 kompatibilitást, AGP 8x kompatibilitást ígér az áráért, feature-listája fejlettebb az NV25 szériánál (Gf4 Ti), minthogy az NV30 konkurensének szánják. A 9000-es teljesen más kategória, fejletlenebb mag, inkább 8500-ast éri meg venni, ami most olcsó és finom. A Doom III az előbb említett kártyákon tutibiztosan futni fog, de a legjobb vétel a 9500-as.
Lord Lucas Z

Kedves István!
A Doom III előreláthatólag egészen jól fog futni egy Radeon2 chipes kártyával, persze nem úgy, mint az akkori csúcskártyákon, de ezt nem is várhatjuk el tőle. Az alacsonyabb árkategória ebben az esetben 32 ezer és 36 ezer forintot jelent, ám ennyiért már GF4 Ti4200-al szerelt kártyát is vehetsz, ami szinte biztosan jobban fog teljesíteni a Doom III alatt, mint a Radeon2. Akármelyiket is választod, mindenképpen 128 MB memória legyen rajta, mivel a Doom III a mostani információk szerint legalább 80 MB textúrát fog használni. Gyártók: ATi, Hercules, Club3D.
Papabear

Elakadtam a Mafia-ban. Egy kikötőben vagyok és meg kell ölni egy embert. Mindenkit megöltem, csak a munkásokat nem. Annyira rájöttem, hogy két sínváltót át tudtam váltani, de ezután véglegesen elakadtam – nem tudom mit kell csinálni! Ha lehet, akkor mielőbb válaszoljatok, SMS-ben vagy az újságban, hogy játszhassak ezzel a nagyszerű játékkal!
Üdv
Tóth Tamás

Hello!
A közelben (ha követed azt a sínt, amin a váltó volt) találsz egy magányos tartálykocsit. Az éket ki kell venni a kereke alól, így az megindul a raktár kapuja felé, majd kirobbanja a kaput, így be tudunk menni. Bent végre meg tudunk küzdeni Morellóval, és a még megmaradt embereivel.
Üdv, Crowie

Helló!
Jennifer vagyok, elakadtam a Traffic Giant Gold nevű játékban. Nem tudom a buszokat forgalomba helyezni. Kérek segítséget!
Köszi

Szia Jennifer!
Először is, szép a neved :-), másodszor pedig első nekifutásra én is itt véreztem el a TG-ben, mivel ez elég trükkös dolog. A lényeg az, hogy a buszok körjáratban közlekednek, azaz az első megálló egyben az utolsó is. Ezért először meg kell tervezned az útvonalat, de vedd figyelembe a forgalom irányát, mivel értelemszerűen nem közlekedhetnek a buszok a szembesávban! Célszerű először a megállókat lerakni (a járdára, az úttest mellé), ezek iránypontokként szolgálhatnak, egy megálló max. 4. járatot tud majd fogadni. Kattints a kiindulópontra, a kurzor mozgatásával nyilak jelölik a lehetséges útvonalat, ha ez megfelelő, kattints az útra. Ha visszaértél a kiindulópontra, a vonal zöldre vált, és máris megvan a járatod. A rajta lévő megállók automatikusan hozzárendelődnek, ha ezt nem akarod, kattints a megálló mellé, az útra, vagy magára a megállóra. Már csak el kell fogadnod a jobb alsó sarokban lévő gombbal, és mehet a busz: válaszd ki a járműhasználat gombját (bal oldali középső gomb, harmadik fül), majd a megfelelő buszt, és a kék nyíllal rendeld hozzá a járathoz.
Remélem, ez alapján sikerülni fog a dolog. Sok sikert!
]{redenc

Sziasztok!
egy fontos dolog érdekelne a GTA3-ban melyik kocsi az a Fletbed?? Nagyon kellene az infó, vissza tudtok írni??

Szia!
A Flatbed az a nagy teherautó, főleg Staunton-on találod, a stadion környékén, a reggeli órákban. A legjobb, ha elmész Phil telepére, és a Barracks OL-lel elkezdesz körözni a szigeten, előbb-utóbb szembe jön veled egy!
]{redenc

Hali!
A Time Machine-ban nem tudom kinyírni Tetradont!
Dexter
ui.: Kredenc a király!

Szia!
Nagyon szépen köszönöm a dicséreted, igyekszem a továbbiakban is megszolgálni.
A trükk az, hogy a Tetradont nem neked kell kinyírni, hanem a gömbben lakó Lemurnak...
Amikor a jóember megjelenik, oda kell ugranod a kronomantikus zárhoz (a rúdon lévő kék kristály), és megérinteni – az ajtó kinyílik, kijön a Lemur, és elkezdenek csatázni, ekkor leléphetsz a sópárló terem csatornarácsán, amit előtte meg kell olajoznod.
]{redenc

Sziasztok!
Kérlek segítsetek!
A Jedi Knight 2-ben nem találom a Reelo Baruko-t, pálya: ns streets

Hello!
Jedi Knight 2: Menjünk be a kocsmába, és beszéljünk a csapossal. A balhé kitörésekor a gyorsítással rohanjunk balra fel. A bárpult mögött találhatunk normális fegyvert. Ha végeztünk, fent a fülkében lévő kapcsolóval fel tudjuk húzni a bárpultról a védőfalat. Menjünk le és használjuk a kapcsolót a bárpultnál. A beszélgetés után fel az emeletre, és ki a középen lévő ajtón. Balra induljunk el, fel a lifttel, és balra a kirobbantott falnál induljunk tovább, vagy toljuk el az útból a ládát. Balra ugorjunk át az erkélyre, menjünk fel, majd le a lifttel. Ugorjunk át a leszakadt hídon, és a beugrónál ugorjunk fel a kis sarokra, onnan pedig a tetőre. Törjük be az ablakot, essünk le, és a kapcsolóval aktivizáljuk a hidat. Menjünk át, és toljuk oda a ládát a kapcsoló elé. Szálljunk fel a liftre, és toljuk el a ládát az útból. Fent a kapcsolóval lenyílik mellettünk egy rámpa, amin men-

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdéseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

jünk fel. Vissza a ládás terembe (ahova a tetőről estünk le), és jobbra lőjük ki az üveget. Miután elintéztük a hajón a fickókat, ugorjunk át a hajóra, és arról át a párkányra a lifthez. A leomlott függőfolyosónál jobb oldalt menjünk. A sarokban lőjük szét a ládát, és bent pedig a szikrázó csövet. Ezután húzzuk ki a Jedi erővel a falból a hidat. A hídról ugorjunk fel balra. A kapcsolóval lent egy kart mozdítunk el, amire essünk le. Jedi erővel húzzuk oda a másik kart, és ugorjunk át a másikra. Ugorjunk le a szemetes konténerbe. Amikor megáll, jobb oldalon a kapcsolókat mindig nyomjuk át a Jedi erővel, hogy továbbmenjünk.
Crowie

A GTA 3-ban hogy lehet átjutni a 2. pályára várom a választ, sziasztok!

GTA3: Csak meg kell csinálni folyamatosan a küldetéseket, és egy idő után kapunk egy motorcsónakot ezzel át kell menni a másik szigetre. Ezután megjavítják a hidat, és bármikor átmehetünk.
Crowie

Spacewalker AV18E2 alaplap egy Celeron 733as procival kérdés: A MHz-et lehetne tuningolni?

A tuning legnagyobb részben szerencse függvénye, a 733-as Celeron 11*66 MHz-en fut, próbáld meg az FSB-t feljebb emelni, mondjuk 75 (825 MHz), 83 (913 MHz) és 100 MHz-re (1100) Mhz. Ha nem megy, vagy instabil, kis lépésekben emeld meg a feszültséget (de ne adj neki többet +0,2 V-nál). Az alaplapod típusát sajnos nem ismerem közelebbről.
Papabear

SZaSZ Sir Thelen!
Na, szóval van itt egy-két Dolog, amivel „bajom" van. Mivel ez egy tanácsadó, segítő kéz rovat, ezért kérdeni akarok valamit. Na sz'al, nemrég vettem egy ASUS Tusl2c alaplapot. Idáig jó, de asztat beleraktam egy 8 megás videókártyát, aztán a drivert nem volt képes felismerni. Oké, hoztam bele egy Sevidzs4-est, de hát azzal már kép sem volt...A nyolcmegásat újra beraktam, és csak sípol a PCspeaker. Tök ideg vagyok. Most mi'csináljak??? Írj vissza, (és, vagy) rakj be az újságba!
SairuS -TB

A kérdés egyértelmű, ha egyikkel sem hajlandó működni, vidd vissza az üzletbe, ahol vetted, a leveled alapján még garanciális, ki kell cserélniük, ha hibás.
Papabear

Háj mindenkinek!
Lenne egy problémám! Légyszi írj nekem a Medal of Honorhoz kódot, mert sajnos nagyon nehéz. Gagyik a fegyverek! Régik! Legalább lenne benne egy plazma fegyver! Nem? Na mindegy! Előre is köszi! Jók vagytok!
Anakin

A kódok aktiválásához nem kell mást tenned, mint a mohaa.exe file-nak készítesz egy parancsikont az asztalra, illetve egy biztonsági másolatot róla. A parancsikonra jobb gombbal kattintasz, majd tulajdonságok. A megjelenő ablakban, a cél sorban a hivatkozás után beírod a következő sort:
+set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
A játék indítása után egy normál játékot kell indítani, elmenteni, majd visszatölteni, muszáj menteni, és tölteni, különben a kódok nem aktiválódnak. Ha ezzel megvagyunk, a játék folyamán a ~ lenyomásával tudjuk a konzolt előhívni, ahova a cheat-eket írhatjuk, melyek a következők:
DOG: istenmód, az ellenfelek találatai nem sebeznek rajtad, de hallod a hangjukat. A kód nem hat más csapattársra, vagy tárgyra, illetve nem jelent védelmet járművek esetén sem.
MAPLIST: minden küldetés elérhetővé válik.
FULLHEAL: teljes élet.
WUSS: minden fegyver és teljes lőszer.
NOCLIP: szellem mód, átjárás a falakon, repülés stb.
NOTARGET: az ellenfelek nem vesznek tudomást rólad.
COORD: a pozíciódat adja meg xyz koordinátákban.
GIVEWEAPON
weapons/[weaponname].tik a következő fegyvereket adja: colt45, p38, m1_garand, springfield, kar98, kar98sniper, mp40, thompsonsmg, bar, mp44, m2frag_grenade, steilhandgranate, bazooka, panzerschreck, shotgun

Ezek közül a kódok közül sok a segítségedre lehet, de én még mindig azt tanácsolom, hogy ha elakadsz valahol, vegyél egy mély levegőt és próbáld meg újra, vagy írj nekünk.
Üdv: _LL_

Sziasztok!
Sanyee vagyok, a Settlers IV-hez kérek cheateket. köszi

A Játék közben az enter megnyomása után írd be a következőket:
!wqsa 1.1-es verzió esetén
!ympq 1.0-ás, vagy 1.2-es verzió esetén.
!mkolp minden más verziónál.

Ekkor megengedélyezted a kódok használatát, amiket szintén az Enter lenyomása után lehet begépelni.
!win – adott pálya megnyerése
!lose – adott pálya elvesztése
!incr – fokozott termelés

Az időt az F12 billentyű lenyomásával tudjuk fokozni.

Elakadtam a Largo Winch játékban! Mexikóban vagyok, egy számítógépbe (laptopba) kéne belenéznem, de nem tudom a belépéshez a kódot! Ha tudjátok hozzá, akkor válaszoljatok!!
Üdv: TOM

Hali!
Vedd ki a hűtőből a test tube-ot. Kint pakold el a fehéren világító könyvet, ami a gitárral szemben van, és csak a hangszer felől közelíthető meg. Vizsgáld meg a könyvet (inventory + enter), a kieső lapot kombináld a test tube-bal. A lötty kirajzolja a megfejtést: AGYLAP.
sajoati

Helló!
Schüli vagyok és a Return to Castle Wolfensteinhez szeretnék kapni pár kódot, pl.istenmód, minden fegyver, stb. Nem tudjátok hol lehetne megszerezni a magyarosítást? Azt tudom hogy a júliusi dvd számban benne volt, de sajna nincs dvd olvasóm. Nagyon megöszönnék egy internetcímet, vagy valami más helyet ahol meglelhetném.(Ja ha az újságba nem is teszitek be a levelem, azért légyszi lökjetek egy e-mailt.) Légyszi válaszoljatok hamar! Köszi! Háj!

Csőváz!
Inditsd a programot a következő parancssorral: '+set sv_cheats 1'. Aztán a játék közben nyisd le a konzolt: ~ billentyű.
Ha ez megvan akkor használd az alábbi kódokat!

/god Isten vagyok
/notarget Nem lát az ellen
/noclip Falon át, egyenesen át
/give all Minden pukka + kuló
/mapname Aktuális térképnév
/spdevmap "Térkép neve"
Pályaugrás
/give armor Páncél
/give health Élet
/give stamina Kitartás
/give ammo Lőszer
/nofatigue Kitartás végig maxon
/kill Öngyilkosság
/cg_uselessnostalgia 1 Eredeti Wolfenstein felület
/g_speed xxx Sebesség beállító (norm. 320, max 999).

Pályanevek:

escape1, escape2, tram, village1, village2, crypt1, crypt2, church, boss1, forest, rocket, dam, chateau, dark, dig, castle, end, beach, village, boss2, rocket, baseout, assault, factory ,trainyard, norway, xlabs, wine, wine2, wine3
LAC

Sziasztok!
a GTA2-höz kódok kellenének köszi
Tomi

Helló Tomi!
Ha beírod a muchcash szót amikor kezdesz egy levelt akkor 500000$-t fox kapni. Ezután mentsd el a játékot, majd a betöltésnél a valós összeg fog megjelenni a "számládon".

Aztán,. a játék könyvtárában van egy Data nevezetű alkönyvtár. Itt keresd meg a NYC.gci nevezetű fájt, de mielőtt bármit is tennél csinálj belole 1 biztonsági másolatot! =) Ha ez mind meg van akkor szövegszerkesztő programmal nyisd meg és az alábbiakat változtathatod meg.

{Cop Car} - [Kocsi neve]
12 {model} - [Model no.]
1 {turbo} - [Ha a kocsi rendelkezik turbóval 1:be 0:kikapcs]
60 {value} - [Sérülés mértéke]
0 {pad} - [???]
f14.500 {mass} - [A kocsi súlya]
f1.000 {front drive bias} - [Elsőkerékhajtás ereje]
f0.500 {front mass bias} - [Motorsúly]
f2.000 {brake friction} - [Fékerő]
f0.433 {turn in} - [???]
f0.400 {turn ratio} - [Kanyarodás íve]
f1.250 {rear end stability} - [Mennyire sodródika kocsi vége]
f0.400 {handbrake slide value} - [Kézifék csúsztató ereje]
f0.150 {thrust} - [Gyorsulás]
f0.415 {max_speed} - [max sebesség]
f1.000 {anti strength} - [Kocsi ereje, állitsd f0.000-ra hogy törhetetlen legyen]
f0.115 {skid threshhold} - [Sodródás]
LAC

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Szevasztóók!

Már rég találkoztunk. Remélem sokatokban felmerült a kérdés, hogy mi lehet a Levrovval? A múlt hónapban levelezés helyett betekintést nyerhettetek a nyári Megesz camp eseményeibe. Azon kívül, hogy nekem sem kellett dolgoznom, jó volt visszaemlékezni a balatoni mókára. Nekem minden program közül legjobban a Szittya-féle Lolíták megjelenése tetszett a leginkább. A srác valami boszorkányos ügyességgel csábította házának tájára a lányokat, kiket nem volt rest barátainak is bemutatni. Remélem sikerült nektek is kedvet csinálunk a táborozáshoz, addig viszont olvasgassunk együtt!

Kedves Pc. Games!

Bocs, hogy csúnyán írok, de még a csipáimat törölgetem. Az újságotok rohadt jó. Eddig 3 számot vettem meg belőle és egyikben sem szerepelt a DIABLO nevű játék, aminek nagy rajongója vagyok. Eddig még a játékot (Diablo) nem tudtam kivinni. Ezért kérlek titeket, hogy légyszíves írjatok nekem róla valamit. A mostani számhoz kapott játék [Time Machine] egy jó játék, csak az a baj, hogy az én gépem nem viszi el. Mindig a barátomhoz Gergőhöz (Ufó) kell átvinnem, hogy játszhassunk. De sebaj, augusztusban kapok egy újat. Remélem írtok

Csááá: Hook

Találós kérdés:
Honnan kaptam a nevem?
Ui.: Az eredeti nevem Vajk és rohadtul fáj a karom. Na szeva!

Szia! Nos nem is írsz annyira csúnyán, csak kissé szögletesen, de ez igazán nem probléma. A Diablo egy kicsit pár éves játék, ezért régebbi számokban kéne utánanézned, ha lennének ilyenek. Csak nincsenek. Ezért én írok Neked róla pár sort, csak, hogy boldog légy. Szóval a Diablo egy 3D izometrikus nézetben játszódó ölős játék. Sokan szeretik rpg-nek hívni, de hát nem az. Vannak benne nagy kardok, sisakok, páncélok, meg mindenféle potionok, hogy a torok se maradjon szárazon. A potionok elfogyasztása között szörnyek széles spektrumát kell a nagy kardokkal lepusztítani, ami vagy sikerül, vagy nem, ezenközben a kis karakterünk fejlődik, így még nagyobb szörnyeket tud alázni. Más. Látom Geleb Flamefingerhez hasonlóan Te is találós kérdéseket teszel fel. Sejtem honnan van a neved, egy bizonyos Pán Petya főellensége viselte ezt, ha jól vagyok tájékoztatva. Csak remélni tudom, hogy téged nem azért hívnak így, mint őt. Bár ha fáj a karod, akkor még nem lehet akkora baj, mivel a helyén van. Legalább az egyik. Az új számítógépedhez gratulálok, remélem azon már jobban fut a Time Machine, használd egészséggel!

Igen tisztelt Sir Thelen!

Az egyik haverom haverjának a volt szobatársa ismer, vagy legalábbis egy olyan embert mindenképpen, akit ugyanúgy hívnak és ő azt mondta, hogy a jog világában profi vagy! Nomármost, ha már felajánlottad a segítségedet, akkor megosztanám veled két problémámat. Az elsőre egy nagyon jó jogász barátom sem tudta a választ, úgyhogy a másodikkal már meg sem kerestem. Íme az első: Mi a „legrövidebb út" pontos jogi meghatározása. A kérdés már azért is lényeges, mert ha valakit a munkahelyéről hazáig vezető „legrövidebb úton" ér baleset, az munkahelyi balesetnek, számít, ergo a munkahely fizet neki. De mit tegyen az emberfia, ha a legrövidebb út (hétköznapi értelemben) egy sövényen át vezet? Kikerülhetem a sövényt? Akkor is, ha nyírják? És ha éppen nyírják? Ha én nyírom, kikerülhetem?
A másik problémám egyszerűbb: A minap kedvenc férfimagazinomat nézegettem, a címlapján a következő állt: Vírusok! Veszélyesebbek, mint az atombomba. LÁTHATATLAN ELLENSÉGEK Minthogy érdekel a számítástechnika, végiglapoztam. A címlapon emlegetett láthatatlan ellenségekről szó sem volt, még számítógépekről sem!
Ugyan már lejárt a 10 másodperces garanciaidő, amíg a pénztárnál voltam, de mit lehet ilyenkor tenni? Visszafizetik az újság árát?

Kristály, Szolnok

Üdv néked, Kristály! Az tök jó, hogy ennyi embert ismersz, tényleg! Viszont azt hiszem leveled első kérdésére egy (bármelyik) női magazin „Házi jogtanácsadó", „Ügyvéd a családban", „Hogyan nevelj büntetőbírót terráriumban 5 egyszerű lépésben" című rovata tudna igazán jó választ adni. Mivel én a jog világában akkor leszek kicsit is jártas, ha majd a sarki méhészt Vitézzé avatják, nem tudom, mennyire tudok a kérdésedre kielégítő választ adni. Először néhány alapvető fogalmat kellene tisztázni. Pl. munkahely kérdését. Sőt mit jelent a munka, egyáltalán minek akarsz Te dolgozni? Ha már mindenképpen munkára adod a fejed, ne bonyolítsd túl, keress egy közeli munkahelyet magadnak, lehetőleg, ahová egyenes vonal mentén tudsz elmenni, mivel jól tudjuk, hogy két pont között a legrövidebb út az egyenes. Ha unod már az euklideszi geometriát, vagy csak szereted a kihívásokat, próbáld meg elgörbíteni a teret, így könnyen közlekedhetsz rövid út megtételével. Ha Te magad vágod a sövényt, semmi gond, nem kell kikerülnöd, mert az a munkahelyed. Ha más nyírja, a fenti megoldásokat ajánlom. A második kérdésed tényleg egyszerűbb. Szeretném inkább figyelmedbe ajánlani a női magazinokat, ahol vírusok és atombombák helyett egész másféle örömök megszerzésével foglalkoznak legtöbbet, ráadásul jogi kérdéseidre is választ kaphatnál.

Hahó.

Rendszeres vevője vagyok a lapnak (nyalok ezerrel mi?). Szerintem ez a kisebb fajta vérátömlesztés kellett. Jaj elnézést, még nem is köszöntem: csókolom. Jaj azt sem tudom jó helyre írok-e. Hanem az se baj, csak legfeljebb nem kerülök be a lavórba, de úgy szeretnék. Na, ha beteszel, akkor nem leszek öngyilkos. Választhatsz (ha meghalok, akkor is apám venni fogja a lapot, igazából nem is én hanem ő veszi). Jók vagytok, csak a cd-n kéne lenni valami értelmes is nem csak a full gaménak, vagy ne is legyen full gamé!
Na ennyi, mert mennem kell, majd még írok.
Mcsabee as Sir Integral as Ülőbika.

Ui.: Már csak azért is beleteszel a lavórba, mert én is sir vagyok

Szijja!
Csak azért kerültél be, mert háromféle neved van és ritka a háromnevű ebben a rovatban. Nem beszélve arról, hogy az öngyilkossággal való fenyegetésed miatt, az érzelmi zsarolásnak is engednem kellett. Szép kezdeményezés a csók de jobban örülnék neki, ha nem egy Ülőbikától, hanem egy Fekvőtehéntől kapnám. Egyébként örülünk, hogy tetszik az új külső, reméljük apukádnak is tetszik és továbbra is vevőink között üdvözölhetjük. A full game kéréseddel kapcsolatban egyelőre nem nagyon tervezünk változtatást, de persze ez tőletek is függ, mindenesetre általában van igény a teljes játékra az újság mellé.

Ennyi volt megint a tanácsadó rovat és mivel nem nagyon szeretek zárszót írni (a búcsúzkodáskor mindig könnybe lábad a szemem), csak annyit mondok, a jövő hónapban ugyanitt, veletek.

Sir Thelen

HU-MOR-ZSÁK

Bölcséletek:

- A jó kislánynak már nyolckor ágyban kell lennie... hogy tízre hazaérjen.
- A konklúzió akkor keletkezik, ha már lusták vagyunk tovább gondolkozni.
- A kutyák Whiskas-macskát ennének.
- A lónak két oldala van, mégsem hanglemez.
- A mazsola egy rémült arcú szőlőszem.
- A méhek nem olyan szorgosak, mint hisszük, csak nem tudnak lassabban zümmögni
- A válaszom egy határozott talán.
- Az ember átlagos alvásigénye csak még öt perc.
- Az élet akkor kezdődik, amikor a gyerekek elköltöznek, és a kutya is megdöglik végre.
- Az idő pénz! - gondolta a pincér és hozzáadta a számlához a dátumot.
- Az élet egy nemi úton terjedő, általában lassú lefolyású, gyógyíthatatlan, halálos kimenetelű betegség.
- Az élet nagyon drága, de minden évben benne van egy társasutazás a Nap körül...
- Bárminek ellen tudok állni, kivéve a kísértést.
- Einstein meghalt, Newton is halott, és én is erősen meghűltem tegnap.
- Ha a szüleidnek nincs gyereke, valószínűleg neked sem lesz!
- Ha egy férfi megérint a szavaival, akkor a keze sincs már messze.
- Ha szemmel mindent el lehetne intézni, az utcák tele lennének hullákkal és terhes nőkkel!
- Háromféle matematikus van: az egyik tud számolni, a másik nem.
- Igen! Van terepszínű kabátunk, csak nem találjuk...
- Ki mondta, hogy agresszív vagyok? Leharapom a fejét annak az állatnak!
- Mindenki megkopaszodik egyszer, csak van aki nem éri meg.
- Minél öregebb a Nagypapa, annál jobb tanuló volt az iskolában.
- Most kezdődik a tánc - szólt a papagáj és berepült a ventillátorba.
- Nem azért vagyok vegetáriánus, mert szeretem az állatokat, hanem azért, mert gyűlölöm a növényeket...
- Nem hittem a kereszténységben egészen addig, míg rá nem jöttem, hogy én vagyok Isten.
- Opera az, amikor egy fickót hátbaszúrnak, és az nem vérzik, hanem énekel.
- U.i.: Küldenék pénzt is, de már lezártam a borítékot.
- Életem a száguldás! Mondta a csiga és bedőlt a kanyarban.
- Üdvözlöm. Itt a Tűzoltóság üzenetrögzítője...
- A nagymamám hatvanéves korában elkezdett napi hét kilométert gyalogolni. Most kilencvenhat, és fogalmunk sincs róla, hol a fenében lehet.
- A minap részt vettem volna egy konferencián a korai magömlésről. Öt perccel korábban értem oda, de már mindenki elment.

Kérdés:

Tavaly Barátnő 1.0-t Feleség 1.0-ra fejlesztettem és az új program váratlanul elindította a "gyerek process"- t, melynek rendkívül nagy az erőforrásigénye. A termékismertetőben nem esik szó erről a jelenségről. Ráadásul Feleség 1.0 minden más programba is beinstallálja magát és már a rendszerindításkor betöltődik. A különböző programok, úgymint Éjszakai póker 10.3, Sörivászat 2.5 azóta nem futnak, indításukkor a rendszer összeomlik. Úgy tűnik, nem is tudom kiirtani a rendszeremből a Feleség 1.0-t. Gondoltam a Barátnő 1.0-ra való visszatérésen, de az uninstall nem működik. Tudnak segíteni?

Válasz:

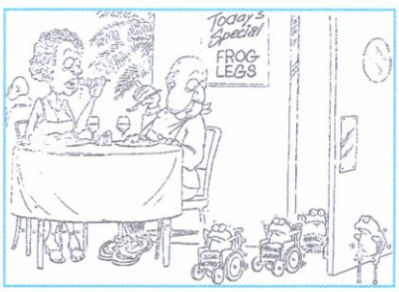
Kedves felhasználó! Ez nagyon általános probléma. Sokan fejlesztik Barátnő 1.0- jukat Feleség 1.0-ra, gondolván, hogy ez pusztán szórakoztató segédprogram. Ellenben a Feleség 1.0 operációs rendszer, így arra tervezték, hogy mindent ő futtasson. Ne is próbálkozzon az uninstallálásával! A Feleség 1.0 eltávolítása a rendelkezésre álló erőforrások sérülésével járhat. Néhányan megpróbálták installálni a Barátnő 2.0-t, illetve a Feleség 2.0-t, de több problémával találkoztak, mint az eredeti rendszerben. Mások megpróbálták a Barátnő 1.0-t futtatni a háttérben a Feleség 1.0 működésével egyidejűleg. Sajnos a Feleség 1.0 érzékeli a Barátnő 1.0-t és ez összeütközést okoz, mely a rendszer összeomlásához vezethet. A legegyszerűbb módja a problémák elkerülésének, ha egyik verzióját sem installálja a Feleség szoftvernek, csak a Barátnőt használja. A barátnő 1.0, 2.0, 3.0, stb. tökéletesen kompatibilisek egymással és együtt is futtathatók...

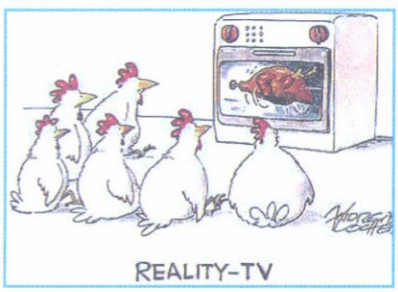
Kérdés:

Arról nem hallott valaki, hogy Barátnő x.x verzió gyerek process-t indít?

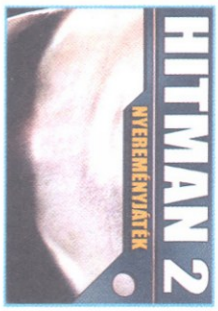
Válasz:

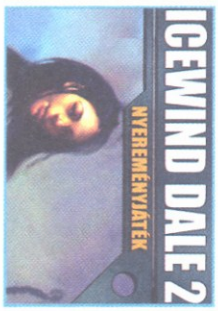
Dehogynem, előfordul néha, bár nem olyan általános, mint a Feleség szoftvereknél. Azonban igen sokszor a Barátnő x.x verziók (verziószámtól függetlenül) a gyerek processzt a háttérben indítják el, így azok futásáról csak akkor szerzünk tudomást, amikor a gyermek processz futása befejeződött, aminek eredményeképpen teljesen felborul a rendszerünk. A Feleség szoftver rendszerint megzavarodik, gyakori lefagyásokkal reagál, úgynevezett hideg állapotot vesz fel, amit csak igen szerteágazó rendszerkarbantartással tudunk (esetleg) korrigálni. A így lefutott gyermekprocessz hatására általában egy végtelen ciklusba is kerülünk, aminek a lényege az, hogy havi rendszerességgel bizonyos mennyiségű erőforrást a Barátnő szoftver rendelkezésére kell bocsátani, ami a Feleség szoftver normális működését tovább rontja. A Barátnő szoftverek által lefuttatott gyermekprocesszek eredményét a rendszerünkből nem tudjuk eltávolítani. Akkor sem, ha magát a szoftvert uninstallájuk. Ezek miatt a Barátnő szoftver telepítésekor igen nagy gondossággal kell eljárnunk, még a legkipróbáltabb, mások által teljesen megbízhatónak mondott szoftverek esetén is előfordulhatnak szórványos gyermekprocesszek. A szakirodalom olyan eseteket is feljegyzett, hogy a Feleség és a Barátnő szoftverek protokolljai nagyban azonosak voltak, így a Barátnő gyermekprocesszének lefutása után a két szoftver teljesen átvette az uralmat a rendszer felett, a rendszergazda minden erőforrását elszívták, gyakorlatilag semmilyen utasításnak nem engedelmeskedtek, sőt meghatározták, hogy a jövőben milyen programok futhatnak a rendszeren. Ekkor érdekes módon a Feleség és a Barátnő szoftverek a rendszerben jól megférték egymás mellett, párhuzamosan futottak, viszont alapfunkcióját egyik sem teljesítette, sőt, szolgáltatásaikat más rendszergazdáknak ajánlották fel. Ilyen esetben új Barátnő szoftver telepítése is reménytelen, mert a fellépő erőforráshiány lehetetlenné teszi ezt.





JÁTÉKSZELVÉNYEK





A PC.GAMES következő száma 2002. november 9-én jelenik meg.

2002. szeptember 3. - 2003-ra halasztják a Raven Shield-et. Bejelentik az ECTS díjazottait. A Ubi Soft adja ki a Microsoft Games olcsó sorozatát.

2002. szeptember 5. - Bezárt a Presto Studios fejlesztőcsapat. Megújult a Microsoft féle Asheron's Call 2 weboldala. 20 éves a LucasArts.

2002. szeptember 6. - Bejelentik az Elder Scrolls III: Tribunal-t, és a NASCAR Racing Season 2003-at.

2002. szeptember 8. - Jövőre halasztják a Postal 2-t. Bejelentik egy Lords of the Rings kártyajáték online verziójának fejlesztését. Még az idén kijön az Elder Scrolls III: Tribunal.

2002. szeptember 10. - Januárban jelenik meg az Impossible Creatures. A Shadowbane szintén jövőre jelenik majd meg.

2002. szeptember 11. - A SWAT: Urban Justice megjelenése 2003-ra tolódik.

2002. szeptember 12. - Készül a The Longest Journey 2. A FunCom leállította a Midgard fejlesztését.

2002. szeptember 13. - Bejelentik a Search and Rescue 4 készítését.

2002. szeptember 16. - Befejeződött a Neocron bétatesztelése, megjelenése hamarosan várható. A JoWooD bejelentette az Industry Giant II kiegészítő lemezét. A Techland OpenGL-ről portolja a Chrome-t DirectX alá.

2002. szeptember 17. - Karácsonyig elhalasztották a Master of Orion III -t, a vezető designer távozása miatt. A Criterion kiadja a RenderWare 3.4-et. Az EA a Sims Online kapcsán leszerződik az Intel-lel és a McDonald's-al.

2002. szeptember 18. - Megjelenik az Empire Earth kiegészítő.

2002. szeptember 19. - Elindult a RalliSport Challenge hivatalos weboldala. Bejelentették a The Great Escape fejlesztését. A Sony eladta a 40 milliomodik Playstation2-t. A Sims-ek átveszik az Orkok helyét az eladási lista élén (A The Sims: Vacation vezet a WarCraft III előtt). Megjelenik a Airline Tycoon Evolution Lands. Öt éves az Ultima Online.

2002. szeptember 20. - A Square elkészíti a Final Fantasy XI-et PC-re. Megjelenik a Sudden Strike II és a Divine Divinity. Bejelentik a Search and Rescue: Vietnam MEDEVAC-ot. Bezár a MicroProse fejlesztőcsapat.

2002. szeptember 23. - Aranylemezes lett az Unreal Tournament 2003. A Vivendi négy új The Lord of the Rings játékot jelentett be.

2002. szeptember 24. - A Creative bejelenti az Audigy 2-t.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (SZEPTEMBER - OKTÓBER)

1914	JoWooD	10/25/02	7,990
Largo Winch: Empire Under Threat	Ubisoft	9/5/02	10,990
Archangel	JoWooD	9/27/02	7,990
Arx Fatalis	JoWooD	10/23/02	10,990
Atlantis Print Studio	Disney	10/1/02	-
Batman Vengeance	Ubisoft	9/12/02	10,990
Battlefield 1942	EA	9/21/02	12,990
Beam Breakers	JoWooD	10/7/02	5,990
Beauty & the Beast	Disney	10/1/02	-
Breed	CDV	10/30/02	-
Chessmaster 9000	Ubisoft	9/20/02	-
Dino Crisis 2	EA	10/11/02	4,990
Disney Magic Artist Deluxe	EA	9/22/02	4,990
Disney Peter Pan Acivity Centre	EA	9/13/02	6,990
Disney Peter Pan Action Game	EA	9/13/02	7,990
Disney Tarzan Action Game	EA	9/13/02	4,990
Divine Divinity	CDV	9/30/02	9,900
Europa 1400 - The Guild	JoWooD	10/18/02	10,990
Far West	JoWooD	10/25/02	10,990
Front Line Attack: War over Europe	Eidos	9/15/02	-
Heroes4: Gathering Storm (szink.)	3DO	10/4/02	7,990
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	9/22/02	10,990
Icewind Dale 2	Avalon	10/14/02	10,990
Industry Giant 2 (szink.)	JoWooD	10/30/02	10,990
K-Hawk	JoWooD	10/30/02	7,990
Mega Man X5	EA	10/11/02	4,990
Microsoft: Age 1 Gold	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Combat Flight Simulator 1	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Crimson Skies	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Flight Sim 98	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Links LS Classic	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Midtown Madness 1	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Motocross Madness 2	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Pandora's Box	Ubisoft	9/27/02	-
Microsoft: Starlancer	Ubisoft	9/27/02	-
Neocron-online	CDV	10/30/02	-
Prisoner of War	Codemasters	9/27/02	10,990
Resident Evil Survivor	EA	10/11/02	4,990
Star Trek Action Pack	Activision	10/1/02	-
The Soccer Manager	JoWooD	10/25/02	10,990

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Paczona Zoltán (Chilly), Vincze Ádám (Vincent), Balázs Gábor (Beegee)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

"Veled minden háborút megnyerhettünk volna"

...mondta a nagyapám!

SUDDEN STRIKE II

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

www.suddenstrike2.com

automex MULTIMÉDIA

Kapható az Automex Kft. Wesselényi utcai üzletében, szaküzletekben és a nagyáruházakban.
Megrendelheted a 461-5728-as budapesti számon vagy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

cdv
www.cdv.de

FIRE GLOW

Archangel

Legtöbben soha nem ismerik meg
az igazi nagyságot életük során.

De Te a következő
életedben megismerheted...

JoWooD Productions
www.jowood.com

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

© 2002 By Metropolis Software Sp. z o.o.
All rights reserved, published by JoWooD Software Productions AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria